

score®

www.score.cz

O.D.T.

ORIGINÁLKA

RPG tombráiderovka zdarma na Score CD!

GeForce 256

SOUTĚŽ!

Jak si rozumí Quake III s nejrychlejší 3D kartou?

Warcraft III

PREVIEW

Chcete vědět, jak se hraje Warcraft III?

Indiana Jones vs Lara Croft

CD DEMO

Vyzkoušejte na vlastní oči demo na našem CD!

Extra strategie pro:

Age of Empires II
Homeworld
FIFA 2000

Exkluzivní recenze

Spec Ops II
Theme park 2
Age Of Wonders
Earth 2150
Delta Force II
Flight Simulator 2000
KA-52 Team Alligator

cd verze

Wheel of Time

EXKLUZIVNÍ RECENZE A DEMO



Planeta je **TWIST**ová

Blíží informace a podmínky: Infolinka Paegas 0603 603 603 nebo 4603 (z mobilu Paegas zdarma) nebo Internet www.paegas.cz



***Ted' mám v TWISTu
příchozí roaming
se 150 operátory
za nejvýhodnější ceny!***

S Twistem teď můžeš na svých cestách do ciziny přijímat hovory. A protože máme 150 roamingových partnerů po celém světě, spolehni se, že budeš k zastižení na Broadwayi, v amsterodamském baru, na hřbetě afrického slona anebo na cestách po Číně...
Zkrátka na všech kontinentech!



nevaž se, odvaž se



Překročili jsme hranice dpi s HP PhotoREt II

**hp HEWLETT
PACKARD**

Expanding Possibilities

Technologie **HP PhotoREt II** umožňuje umístit na jeden bod až 16 kapiček inkoustu. Fotorealistické kvality tisku dosáhnete technologií HP PhotoREt II a běžného kancelářského papíru, bez nutnosti zakoupení nákladných speciálních inkoustových kazet. Hranice dpi byla překonána HP PhotoREt II.



HP DeskJet 710C/815C

Parametry

	čb text	plnobarevná strana	podporované prostředí
HP DeskJet 710C:	6 str./min	1 str./min	Win 3.1/9x/NT/ 4.0, USB
HP DeskJet 815C:	7,5 str./min	1,4 str./min	Win 3.1/9x/NT/ 4.0, DOS, USB

**ZONER
Callisto 3**

K tiskárně získáte zdarma oblíbený vektorový grafický editor Zoner Callisto 3 v běžné ceně 2292 Kč pro Vaše nejrůznější grafické práce.

ZONER
software

Pro více informací volejte zákaznické informační centrum tel.: 02-613 07 310, http://www.hp.cz/periferie/deskjet/a_inkoust.htm

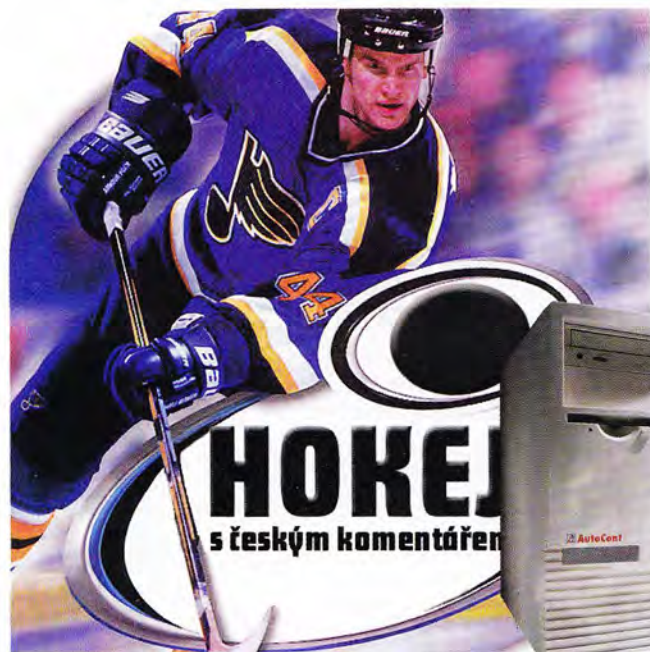


Brno: CSC Brno, s. r. o., 05-45226082 • LIBRA Shop Brno, 05-41241783, České Budějovice: LIBRA Shop České Budějovice, 038-6352307, Hlinsko: LIBRA Shop Hlinsko, 0454-23373, Nový Jičín: DYTRON s. r. o., 0656-704545, Ostrava: ABM Morava, s. r. o., 069-6113941 • CS21 GROUP, s. r. o., 069-6622817 • LIBRA Shop Ostrava, 069-6623772, • MikeSoft, 069-6622350, Plzeň: LIBRA Shop Plzeň, 019-7441509, Praha: ABI, s. r. o., 02-6922420 • ABM Group, a. s., 02-61214279 • Cedrus, s. r. o., 02-22075342 • CS21 GROUP, s. r. o., 02-71742052 • LIBRA Shop Praha 10, 02-7817185, Prostějov: Svět HP, 0508-336680, Žďár nad Sázavou: LIBRA Shop Žďár nad Sázavou, 0616-26812

TH'system
CHS Electronics

TĚŠÍTE SE NA ZIMU?

Co když roztaje led, zlomí se vám hokejka nebo ztratíte puk?



Hokej NHL 2000 na počítači
AutoCont můžete hrát kdykoliv!

ALIVIO 4000G s 15" monitorem

- procesor Intel® Celeron™ 466MHz
- grafika AGP 3D Riva TNT2 16MB
- faxmodem 56 kB/s
- Internet OnLine 24 měsíců zdarma
- paměť 64MB SDRAM, HDD 6.4 GB
- CD-ROM 40x, audio Yamaha, repro
- MS Windows 98 CZ
- klávesnice, myš, 15" monitor
- záruka 2 roky
- bohatá SW vybava, hry Polda II a NHL 2000



7 499,- s DPH

39 990,- s DPH nebo
7499,- a 24 splátek 1799,- s DPH měsíčně

ALIVIO 2000S s 15" monitorem

- procesor Intel® Celeron™ 366MHz
- grafika AGP 3D Intel® 810
- faxmodem 56 kB/s
- Internet OnLine 24 měsíců zdarma
- paměť 32MB SDRAM, HDD 4.3 GB
- CD-ROM 40x, audio Crystal, repro
- MS Windows 98 CZ
- klávesnice, myš, 15" monitor
- záruka 2 roky
- bohatá SW vybava, hra Polda II



4 999,- s DPH

29 990,- s DPH nebo 4999,-
a 24 splátek 1399,- s DPH měsíčně

Zvýhodněná nabídka splátkového prodeje.

Pro nákup počítačů AutoCont Alivio 2000S stačí nyní zaplatit 4999,- Kč s DPH v hotovosti (u Alivia 4000G 7499,- Kč s DPH v hotovosti). Zbývající částku zaplatíte ve výhodných 24 měsíčních splátkách 1399,- Kč s DPH (u Alivia 4000G 24 měsíčních splátek 1799,- Kč s DPH). Počítačové sestavy Alivio 2000S lze zakoupit i v hotovosti za 29 990,- Kč s DPH (Alivio 4000G za 39 990,- Kč s DPH).



Bohatá vybava za 15 000,- Kč zdarma!

S naší speciální nabídkou počítačových sestav AutoCont ALIVIO získáte bohatou softwarovou vybavu, počítačové hry a interní faxmodem s připojením k Internetu. To vše v hodnotě 15 000,- Kč zcela zdarma:

- kancelářský SW balík MS Works CZ
- Internet Explorer 5.0 CZ
- a připojení k Internetu zdarma
- slovníky angličtiny a němčiny Lingea Lexicon
- Lexikon českého filmu na CD
- kreslicí program Zoner Callisto 3.0
- výuka kurzů angličtiny LangMaster
- kolekce angličtiny English In Action
- průvodce Hotel Guide
- účetnictví Pohoda Start
- účetnictví Money 2000 Start
- prohlížeč Acrobat Reader 4.0
- výuka programování SGP Baltík
- antivirová ochrana F-Secure
- česká hra Polda II s příručkou
- u modelu Alivio 4000G hra NHL 2000 s českým komentářem.

Brno - Česká 31, tel.: 05-42218617-20, Bruntál - náměstí Míru, tel.: 0646-717851, Břeclav - Husova 25, tel.: 0627-322390, Česká Lípa - Hrnčířská 2514, tel.: 0425-823160, České Budějovice - Branišovská 2, tel.: 038-46606, Český Těšín - Jablunkovská 1206, tel.: 0659-746972, Dačice - Antonínská 18/II, tel.: 0332-420191, Děčín - Fugnerova 353/4, tel.: 0412-511167, Frydek-Místek - Nádražní 1100, tel.: 0658-622338, Havířov - Opletalova 608, tel.: 069-6884862, Havlíkův Brod - Jihlavská 318, tel.: 0451-26544, Hradec Králové - Bismarckova 375, tel.: 049-5260366, Hranice - Farní 41, tel.: 0642-203784, Cheb - náměstí Krále Jiřího 6/507, tel.: 0166-35742, Chomutov - Školní 1037, tel.: 0396-27169, Jeseník - Masarykovo nám. 60, tel.: 0645-411248, Jihlava - Chlumova 1, tel.: 066-7330500, Jindřichův Hradec - Jarošovská 433/II, tel.: 0331-321 070, Kadan - Golovínova 1559, tel.: 0398-315288, Karlovy Vary - Truhlářská 739, tel.: 017-35 66 974, Kladno - Kleinerova 1469, tel.: 0312-62 36 23, Klatovy - Zlatnická 33, tel.: 0186-25277, Kolín - Kutnohorská 102, tel.: 0321-715000, Krnov - Hlubická 5, tel.: 0652-717501, Kroměříž - Moravcova 261, tel.: 0634-26321, Liberec - Londýnská 51/2, tel.: 048-5100325, Loupy - Mírová náměstí 48, tel.: 0395-655 165, Mladá Boleslav - Tl. Václava Klementa 131, tel.: 0326-28866, Most - Fr.Halase 1443, tel.: 035-41748, Olomouc - 1. máje 29, tel.: 068-5224781, Opava - Masarykova 27, tel.: 0653-627 784, Ostrava - Nemocniční 12, tel.: 069-8152111, Pardubice - Jana Palacha 660, tel.: 040-6335445, Plzeň - Karlovarská 22, tel.: 019-531134, 533 953, Praha 6 - Běžecká 1, tel.: 02-51022300, Praha 6 - Bubenečská 13, tel.: 02-24314483, Praha 4 - Na Pankráci 16, tel.: 02-61216865, Praha 8 - Pobřežní 3, IBC, tel.: 02-24835150-3, Příhonice - budova Hypernovy, tel./fax: 02-72680205, Prostějov - Plumlovská 60, tel.: 0508-330251, Píseň - Horní náměstí 24, tel.: 0641-217240, 307291, Příbram - Kpt. Olesinského 52, tel.: 0306-20654, Rakovník - Trojanova 37, tel.: 0313-51 77 77, Roudnice nad Labem - Masarykova 1491, tel.: 0411-837768, Slaný - Politických vězňů 1337, tel.: 0314-522038, Svitavy - Vojsanova 3, tel.: 0461-535115, Šumperk - Žerotínova 4, tel.: 0649-216616, Tábor - Čs. armády 1667, tel.: 0361-231333, Teplice - Masarykova 27A, tel.: 0417-46128, Trinec - Vondryně 243, tel.: 0659-350329, Uherské Hradiště - Týřbova náměstí 429, tel.: 0632-553401, Ústí n. Labem - W. Churchilla 1722, tel.: 047-6259151, Ústí n. Orlicí - Čsl. armády 1181, tel.: 0465-557533, Valašské Meziříčí - Zašovská 750, tel.: 0651-675 654, Vyškov - Zámecká 2, tel.: 0607-22624, Zlín - Louky 351, tel.: 067-7631202, Znojmo - Dr. M.Horákové 3a, tel.: 0624-242008, Žďár n. Sázavou - nám. Republiky 42, tel.: 0616-26741

Výroba a velkoobchod: AT Computers a.s., Uhlířská 3, 711 00 Slezská Ostrava, www.atcomp.cz

Logo Intel Inside je registrovanou ochrannou známkou a Celeron je ochrannou známkou Intel Corporation. Uvedené ceny jsou pouze orientační.

NA VÁNOCE DLOUHÉ NOCE



AutoCont

www.autocont.cz, hot-line: 069/6152 555



JESSE OWENS. WILMA RUDOLPH.
FRANZ BECKENBAUER. MUHAMMAD ALI.
STEFFI GRAF. KOBE BRYANT. ZINEDINE ZIDANE.
JEDINÝ ATLET, PRO KTERÉHO JSME
BOTY NEUDĚLALI, JE ŠAMPION JUDA.

Ke každému sportu zvolte správnou obuv podle www.adidas.cz

adidas
FOREVER SPORT

Naháči

Když jsme se na tomto místě setkali poprvé, tuším, že to bylo v čísle 68, slíbil jsem vám, že pokud ve vánoční anketě nebude převážná většina respondentů spokojena s vývojem Score, (ne)slavně přeběhnu Staroměstské náměstí jen tak, s pindíkem ovázaným okolo krku.

O dvě čísla později se k mému slibu připojil zbytek redakce, za což jsem jim vděčný.

Sliby se mají plnit, a to nejen když o tom zrovna zpívá Janek Ledecký. Přesto v tomto čísle onu anketu nenajdete. Samozřejmě, že se z chlupského slova nehodláme vykrotit. Nepřichází v úvahu ani alibistická rétorika typu: „Víme, že se vám líbíme...“ či „Vaše ohlasy nás přesvědčily...“ Popřípadě: „Máme pocit, že jste úplně blbí, ale nechceme to tak říct, protože byste to nepochopili“ a podobné masné a slané žvásty. Z vašich reakcí je patrné, že a) všichni čekají na Diablo II b) někteří shánějí příjemnou holku, nejlépe podobnou Rynn nebo Laře c) chcete číst nejlepší časák o hrách, co je k máni.

Přestože první dvě přání vám splníme jen stěží, to třetí se snažíme vyplnit do toho nejmenšího detailu. Jde to pomalu, ale jde to.

Ve chvíli, kdy čtete tento článek, se už pravděpodobně někteří z vás prohání po fungl nových internetových stránkách - s každodenní aktualizací a pravidelným pokcem s redaktory. Pokud ne, zkuste to, je to docela zábava.

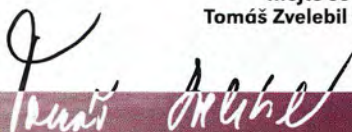
Nový rok přinese zásadní změny, nejen v designu a grafické podobě časopisu. Říkali jsme vám už, že Score bude mít ještě větší formát? Kdo považuje současnou podobu časopisu za špagetku, bude se moci nadlatat pořádného makarónu. A pokud si těch makarónů koupíte celý pytlík, dostanete návdavkem ještě zbrusu novou éño ňůño originální hru.

Pokud nemáte přístup k internetu a nezajímáte se o kulinářství, pořád pro vás něco máme. Ptáte se co? Třeba Score CD, které v tomto čísle naposledy běží ve starém enginu, nebo plnou hru ke každému Score zdarma. Tentokrát je to výborná tombraiderovka O.D.T. příště vám přineseme... Sakra, kluci, co to tam vlastně příště bude!?

Pokud chcete vědět, co bude v příštím čísle za originální hru, obraťte na stranu 16 a vyberte si. Tomu se říká pokrok!

Dobře, dobře. Takže, jak je to vlastně s tou sázkou? V příštím čísle vám krom spousty recenzí na fantastické hry (Final Fantasy 8, Daikatana, Ultima 9, doufejme, že i Diablo II) přineseme i vyhlášení hry roku 1999 a samozřejmě i onu anketu, pro naše svršky tak zásadní.

**Mějte se a bavte se
Tomáš Zvelebil a redakce.**





Schwarzkopf

Vlasy plné krásy.

NOVÝ: DREI WETTER TAFT XPRESS

TAK NÁPADNĚ

a přitom jednoduše.



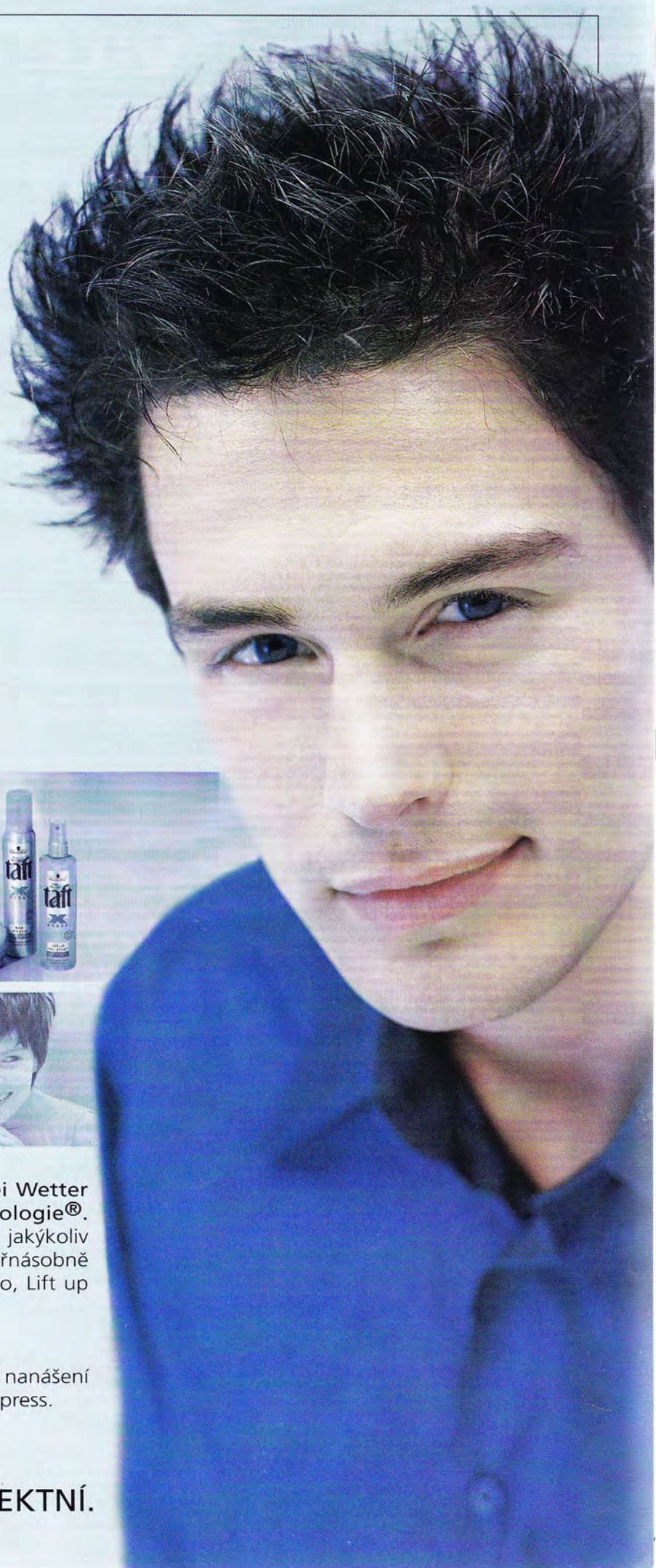
Nový! Převratný styling nové generace: Drei Wetter Taft Xpress se systémem Easy Style Technologie®. Super fixace, super možnosti, super easy. Pro jakýkoliv účes, který si jen dovedete představit. Čtyřnásobně nový: Power lak na vlasy, Maxi pěnové tužidlo, Lift up gel ve spreji, Art modelovací vosk.

Novinka:

Xpress Lift up gel ve spreji: Sprej pro jemné nanášení se super silou styling gelu. Drei Wetter Taft Xpress.

DREI WETTER TAFT XPRESS.

VŽDY EASY. VŽDY PERFEKTNÍ.



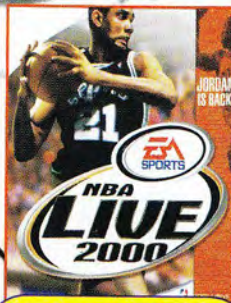
Dopřej si vítězství

a skvělou herní zábavu s těmito počítačovými hrami pro PC a Playstation se speciální zaváděcí cenou právě pro tebe!



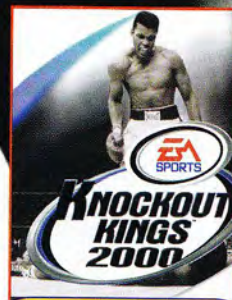
PC: 1499,-
PSX: 1799,-

Nejlepší fotbalová série překonala sama sebe a letošní díl se vytáhne neuvěřitelně dokonalou grafikou, obsáhlou fotbalovou databází a ještě lepší hratelností.



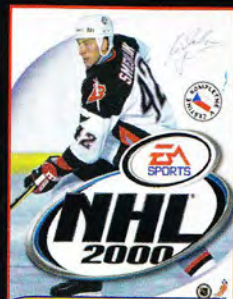
PC: 1499,-
PSX: 1799,-

Poslední verze nejlepšího basketu na vaše počítače slibuje vylepšenou grafiku, streetballovou hru jeden na jednoho, historické týmy a legendární hráče v čele s Michaellem Jordanem.



PSX: 1799,-

Více než 50 boxerů, včetně hvězd jako Muhammad Ali, Lenox Lewis či Sugar Ray Leonard.



PC: 1499,-
PSX: 1799,-

Nejnovější verze nejlepšího hokeje na vaše počítače je znovu po všech stránkách lepší než minule a navíc je kompletně v češtině!



© 1999 Electronic Arts (TM) Inc. Všechna práva vyhrazena. www.easports.com
Playstation je registrovaná obchodní známka Sony Computer Entertainment Inc.
V ČR vydává a distribuuje BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o., Naskově 3, 150 00 Praha 5,
Tel.: 02/57 18 95 11 - 14, fax: 02 - 57 18 95 10,
www.bohemiainteractive.cz, e-mail: info@bohemiainteractive.cz

Žádejte ve specializovaných počítačových prodejnách.



hra ZDARMA

POKUD SI PŘEDPLATÍTE PLAYSTATION MAGAZÍN



GRAN TURISMO
10/10



FINAL FANTASY VII
10/10



TEKKEN 3
10/10



CRASH 2
9/10



MEDIEVIL
8/10

VYNIKAJÍCÍ PŘEDPLATNÉ PSM!

Oficiální Český PlayStation Magazín je jediným časopisem, který poskytuje úplný servis novinek, analýz a recenzí her pro konzolu Sony PlayStation. Navíc každý měsíc obsahuje exkluzivní CD přílohu s hratelnými demo verzemi aktuálních titulů.

Zde je zcela vynikající nabídka pro všechny, kteří se rozhodnou využít možnosti jednoročního předplatného PSM:

Za cenu rovnající se prostému nákupu 12 čísel získáte...
12x výtisk PlayStation Magazínu + 12x CD přílohu
+ dopravku poštou až do domu zdarma
+ JEDNU VYNIKAJÍCÍ HRU DLE VAŠEHO VÝBĚRU ZDARMA!

Postup je prostý: vyplňte složenku typu C, do správy pro příjemce napište první číslo, od kterého si chcete PSM předplatit a název hry, kterou jste si z nabídky na této straně vybrali, a poukažte na adresu:

PLAYSTATION MAGAZÍN, ŠANTROCHOVA 16, 162 00 PRAHA 6. Cena ročního předplatného činí 2760,- Kč.

Pokud máte doma PlayStation, musíte mít i předplatné PlayStation Magazínu!

Obsah

score

Šéfredaktor: Tomáš Zvelebil
zvelebil@score.cz

Redakce: Mikoláš Tuček
tucek@score.cz
Jan Bílek
biles@score.cz
Chalid Himmat
chhimmat@score.cz

Redaktor SCORE CD: Václav Provazník
dolphine@score.cz

Spolupracovali: Jakub Červinka
David Davole
Ondřej Drebota
Jan Eisler
Štěpán Kopřiva
Lenka Krejcarová
Matěj Majliš
Jiří Pavlovský
Olina Potužáková
Jindřich Rohlík
Milan Ryšavý
Farid D. Starman
Linda Vavříková

Jazyková úprava: Gábina Janů
Jana Poláková

Design obálky: Jiří Zvolský

Adresa redakce: SCORE
Art Consulting s.r.o.
Santrachova 16
162 00 Praha 6
Tel: 02/367 950, 367 725
Fax: 02/367 951

DTP: Jakub Červinka
Pavel Rezac
Karel Roubal

YDAVATEL
Art Consulting s.r.o.
Santrachova 16
162 00 Praha 6
Tel: 02/367 950, 367 725
Fax: 02/367 951

INZERCE
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
Inzerce: Petro Kytková
David Davole
inzerce@artconsulting.cz

DISTRIBUCE
Vedoucí distribuce: Lukáš Danilheka
distribuce@artconsulting.cz

PRODUKCE
Provozní asistentka: Jana Šteflová

Asistentka redakce: Marie Směkalová

ART CONSULTING S.R.O. DÁLE VYDÁVÁ

T3 PlayStation Magazine

Osvět: AMOS s.r.o.

Tisk: Česká typografie a.s.

SCORE on-line: <http://www.score.cz>

Náklad: 59 875 výtisků

Inf. o předplatném: fax: (02) 5156-4176
Firma CALTA: 0602/383 831
0602/643 551

Předplatné Slovensko: ABOPress s.r.o.
Radlinského 27
830 00 Bratislava
tel: 07/52 444 979

Cena výtisku: 60 Kč

Cena výtisku s CD: 150 Kč

SCORE 73 VYCHÁZÍ 21.12.1999

ISSN 1210-7522
Podávání novinových zásilek povoleno
Českou poštou SP OZ Přepřavou
pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994

HOT SPOT A PREVIEW

Daikatana	24
Shogun	22
Warcraft III	18

RECENZE

3D Extreme Pinball	77
Action Man	76
Age of Wonders	68
Creatures Adventures	90
Delta Force 2	88
Earth 2150	64
FA Premier League Manager 2000	87
KA-52 Team Alligator	60
Microsoft Flight Simulator 2000	84
Nocturne	58
Omikron	70
Pharaoh	82
Rayman 2	74
Revenant	78
Half-life: Opposing Force	54
Test Drive Off Road	76
SimTheme Park 2	62
Tomb Raider: The Last Revelation	48
Wheel of Time	42

NÁVODY

Age of Empires II	92
FIFA 2000	98
Homeworld	100
Tipy a Triky	104

TECHBOX

Novinky	112
Serepetičky ze světa	108
Software	114

KULTURA

Comics	119
Film	116
Hudba	120
Video	118

REDAKČNÍ RUBRIKY

Dopisy	126
Inzerce	124
Novinky	28
Retro	122
Soutěže	38, 111, 130
TÉMA: USE THE GeForce 256	36
Vyberte si vlastní hru	16

WHEEL OF TIME

Když Ali dohrával Wheel of Time, moc si s ním člověk nepokecal, nicméně nakukování přes rameno si nikdo z redakce neodpustil. Všichni jsem se shodli na tom, že lepší akční fantasy na počítačích zatím nebylo. Spád hry, příběh, množství perfektně animovaných kouzel a pastičky v pevnosti, to vše zařadilo WoT mezi adepty o nejlepší hru letošního roku. Od stránky 42 se můžete sami přesvědčit, jestli si nevymýšlíme.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Herní hrdinové mají tu výhodu, že jim věk obvykle nedělá takové problémy jako nám smrtelníkům. V reálném světě by jinak Lara Croft byla zralá čtyřicátnice s několika závažky na krku (potenciálního otce bychom zde neradi rozebírali). Naštěstí to tak není a my se s ní můžeme vydat vstříc dalšímu, v pořadí již čtvrtému dobrodružství. Na straně 48 vám Tukan řekne, jestli výlet do Egypta nebyl zbytečný.

USE THE GEFORCE 256

Real-timová počítačová 3D grafika kráčí rok od roku čím dál tím většími kroky směrem k dokonalosti. Přesvědčte se sami, jaký skok kupředu znamená nový čip od nVidia - GeForce 256. Abyste si mohli udělat alespoň trochu ucelený úsudek o celé této záležitosti, připravili jsme vám kompletní servis, jenž zahrnuje test grafické karty s GeForce 256, rozbor konkurence a mnoho jiného.

AGE OF EMPIRES II

Po recenzi v minulém čísle dolijeme po okraj nádobu zvanou AoE II rozsáhlým návodem. Přestože se Chalidovi při jeho tvorbě zdálo, jak se plaví na vikingské lodi, po starožitnicích sháněl halapartny a z modritu si dělal katapulty, nakonec pro vás dodal téměř šest nabitých stránek, které by měli pomoci každému zápasníkovi. No, hlavně dejte svým vojákům kus žvance.

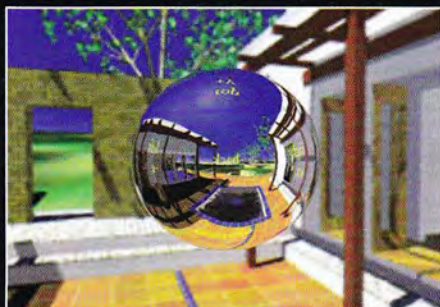
WARCRAFT III

Jak všichni dobře víte, obvykle kvůli preview velkou rotku neděláme. Warcraft III je však o něčem úplně jiném. Když už jsme měli možnost si ho osahat a na vlastní oči se přesvědčit, co přináší nového, museli jsme se s vámi o to podělit. Na straně 18 se nechte překvapit, kterým směrem půjdou strategie v dalším tisíciletí. Oni už minulé dily byly vynikající, ale třetí pokračování - to bude pecka. Věřte nám.

co jsme pro vás přichystali

Fředvánoční čísla mají jednoho společného jmenovatele, kterým je množství kvalitních her. Toto číslo není výjimkou a pohled na seznam recenzí musí lahodit oku každého hráče. Vždyť posuďte sami - *Wheel of Time*, *Omikron*, *Nocturne* nebo *Earth 2150*, to jsou gamesky, na které se všichni těšíme drah-

nou dobu. Ale nejen recenze jsou ozdobou tohoto čísla. Bilboch pro vás do mrtvé prozkoumal a otestoval novou grafickou kartu, řítící se už i na náš trh - GeForce 256. Doufáme, že veškeré otázky a domněnky o tomto skvostu vyřeší naše obsáhlé téma. Začíná na straně 36. Velice zajímavá je též Chalidova sekce návodů a leccos nového se dozvíte z Tukanových preview.



Redakce



Celý tento sloupeček bych chtěl věnovat jedné nadpozemské ženě a bohužel i její památce. Chtěl bych zde vyslovit své díky za vše, co pro mě a pro mě vrstevníky udělala. Rád bych jí poděkoval i za to, že v jejím podání měl život smysl a řád, za to, že jsme se všichni nezbláznil z toho, že nám je pouze pět let a sedíme v mateřské školce s podobně starými a stejně nakrnutými frajery a rovněž se slzou v oku bych rád poděkoval za humor, jenž byl v jejím podání opravdovým a dodnes málo čím překonaným zážitkem.

Spi sladce a klidně, Štěpánko Haničincová, poněvadž my, tvoji věrní diváci, na tebe nikdy nezapomeneme. Díky!

Jan Bílek
Alias: Bilescu



Samozřejmě se připojuji k Bilescovi, nic na světě už nám Čertika Bertika nevrátí...Bůhví, kde je mu konec. Můj konec je vcelku jednoduchý. Už tři dny v kuse sedím v redakci a dělám Score. Řeknu vám je to docela zábava,

jenom po těch třech zdárně propařených dnech už nepoznám rozdíl mezi *Opposing Force* a *Wheel of Time*. Tak jsem si včera slíbil, že si skočím domů pro čerstvé trenýrky,...ale nějak to nedopadlo, a tak se nedivte, že celý tenhle odstaveček je drobet kostrbatý. Vlk je vlk. Navíc mám pocit, tedy hlavně podle obličejů holek z inzertního, že jsem neměl tři dny za sebou spát v botech. Nebo, že bych se mýlil?

Tomáš Zvelebil
Alias: Ali



Jejda, to byl zase hustej měsíc. Naštěstí se mi podařilo vytrít podzimní depresi zrak. Několik ostrých pijáckých akcí, následná nemoc, celková nespěšnost a do toho spousta práce v redakci. Ještěže jsem se občas mohl rozptýlit kvalitní hrou. S revizorami jsem si hrál na schovávanou, s domácími pracemi na slepou bábu a ve frontě na oběd jsem hrál druhé housle. Nejhorší na tom je, že budu brzy slavit narozeniny, a to si obvykle zahrávám s vlastním životem. I love these games!

Mikołáš Tuček
Alias: Tukan



Tento měsíc jsem jako obvykle věnoval hraní Everquestu, ale samozřejmě jsem nezapomínal ani na své povinnosti ve Score. Kromě toho, že jsem pro vás s vypětím všech sil připravil hutného průvodce na Age of Empires II, jsem také jako obvykle našel spoustu různých cheatů, tipů a triků jak na hry starší, tak i na hry novějšího data vydání. Kromě toho se mi také docela zalíbila hra *Nocturne*, se kterou jsem strávil několik příjemných dní. Teď už mě ale přestaňte rušit, protože můj druid za chvíli postoupí na dva a dvacátou úroveň. A helemese, nová potvora. No, jen pojd'. Bum, prásk, trísk a je to.

Chalid Himmat
Alias: Abu Musli

Nejlepší vánoční dárky v prodejnách



J R C

Počítačová zábava pro celou rodinu



- **BRNO:** Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60
- **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** Česká 55, tel. 038 - 635 76 60
- **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194
- **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45
- **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel. 0603 - 213 089
- **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12
- **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94
- **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24
- **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51
- **PRAHA 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11
- **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07
- **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD Labe, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276
- **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 I. 218
- **JRC HW SERVICE:** Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 - 2051 3333
- **ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:** JRC DIRECT: P. O. BOX 28, Praha 6 160 17, tel.: 02 - 57 18 95 20, e-mail: direct@jrc.cz

Před Vánocemi si
přijďte vybrat do našich prodejen
hry na PC a Playstation,
encyklopedie, výukové programy
a herní doplňky.



© 1999 Ubi Soft. Všechna práva vyhrazena.



**OD 4. 12.
MÁME OTEVŘENO
V SOBOTU I V NEDĚLI!**



J R C

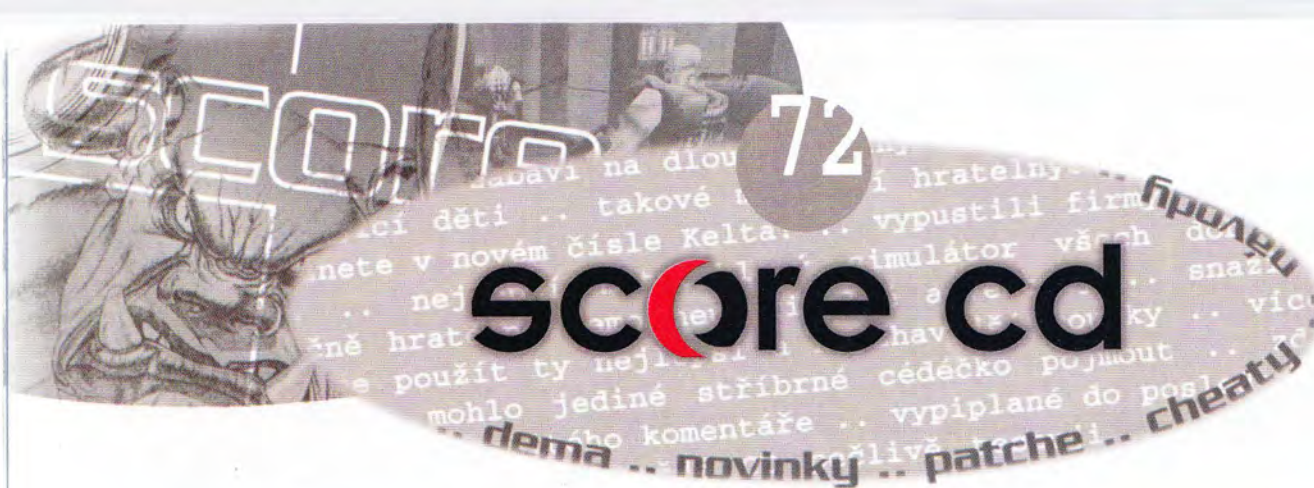
www.jrc.cz



T3

4. číslo časopisu T3 vychází ve čtvrtek 2. prosince





Wheel of Time

WHEEL OF TIME

Hra čísla tohoto Score - *Wheel of Time*, je zvláštním mixem žánrů, který jistě nemusí zachutnat každému. Pokud si nejste jisti, zdali jste zrovna vy ten pravý hrdina Aes Sedai, stvořený k vyhnání zla a uzavření Temné síly pečefmi Času, vyzkoušejte exkluzivní demo na tomto Score CD. Graficky fantastické, hardwarově drobet náročnější - pokud máte novou 3D kartu, neváhejte ji vyzkoušet právě na tomhle kousku!



dema 72

Jméno

Indiana Jones and Infernal Machine
Wheel of Time
Age of Empires 2
FIFA 2000
Omikron
Pong
SpecOps 2
Spirit of Speed 1937
Tomb Raider: The Last Relevation
Hot Wheels Crash!
3D Ultra Cool Pool
a další...

hudba 72

Jméno

Tekken 2 Intro Music
Tekken 3 Intro Music
The Settlers 2 Game Music
The Settlers Game Music
Theme Hospital Theme Music
Tie Fighter Game Music
Tomb Raider Menu Music
Tower Assault Tile Music
Turrican 2 Game Music
Turrican 3 Original Music
Turrican Game Music
Turrican Remixed MIDI Version
Twinworld Title Music
a další...

Originálka

O.D.T.

Přátelé akce a RPG těšte se.
Přichází O.D.T.

themes 72

Jméno

Motorsims Desktop Pictures
X file Themes
X-Files Fight The Future Desktop Theme
The Matrix theme v1.1
Star Wars Episode 1: Phantom Menace Theme
Star Wars theme
a další...

Co dalšího?

Krom těchto premiantů vám předkládáme nejžhavější DEMO nabídku posledních dní. V předu stojí zejména dvěstémegové demo na *Omikron*, čtvrtý díl *Tomb Raidera*, nazvaný *Tomb Raider: Last Revelation*, výborné demo FIFA 2000, Age of Empires II či taktická akce *Spec Ops II*.

Na CD samozřejmě najdete i obvyklý nášup patchů, cheatů a nouzový hardwarový servis.

Indiana Jones

INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE

Hvězdou večírku je bezesporu Indiana Jones a jeho výprava za Pekelným strojem. Na tenhle kousek jsme čekali pekelně dlouho a tak jsme nyní rádi, že je to právě Score, které vám přináší exkluzivní demo. Jedno je už teď jisté - tak jako si Lara Croft půjčila od doktora Jonese téma archeologa v nesnážích, tak nyní Indiana sáhl po zobrazení kamery, se kterým první přišla Lara. Demo není nijak zvlášť hardwarově náročné, přesto grafika vypadá skvěle. Pokud jste zakysli hned v první místnosti, drobná rada: nezapomeňte používat bič!





GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

Digital music · Internet
Home cinema **Games**

Live the experience

Technical support line: +353 1 8066964



Zkus to na vlastní kůži. 3D Blaster GeForce Annihilator se vyznačuje revoluční, na CPU nezávislou architekturou transformací a osvětlení; 32MB paměti SDRAM a zřetěženým zpracováním v délce 4 pixlů. Výsledkem je ohromující grafika v pravých barvách. Navštivte nejbližšího dealera nebo naši stránku na Internetu a seznámte se s dalšími podrobnostmi.

CREATIVE

www.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Representative Office, 00-764 Warsaw, ul. Sobieskiego 110/3, tel./fax: +48 22 646 52 15, tel. +48 22 646 52 16

Autorizovaní distributoři:

Actebis Computer s.r.o tel.: (02) 33 09 06 11, fax: (02) 33 09 06 19;

Expert&Partner s.r.o Computer 2000 Group tel.: (02) 67 217 111, fax: (02) 72 77 40 11; TH'system a.s. tel.: (069) 610 71 11, fax: (069) 611 37 42

Plná hra na přání konečně skutečností?

Destruction Derby 2

Předlouho jste žádali o tuto možnost, zavalovali nás prosebnými telefonáty, bombardovali naši nebohou sekretářku dopisy, navrhovali kapacitu našich emailových schránek digitálními žádostmi a my jsme celou tu dlouhou dobu odolávali.

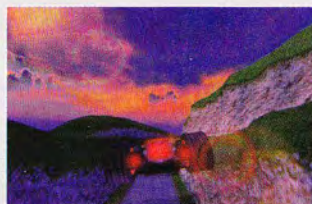
Ano, byli jsme odolní, neoblomní a prosebně nezničitelní, ale nadešel den, kdy jsme se rozhodli vyjít vám vstříc a vzhledem k tomu, že se bude jednat o vánoční dárek, přistoupit na vaše návrhy. Věřte tomu nebo ne, ale skutečně dochází ke zdánlivě nemožnému a my vám nyní splníme jedno přání (ale pamatujte si, že to přání bude pouze jedno!).

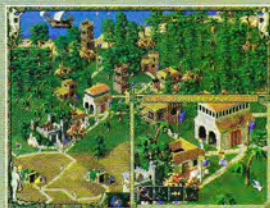
V následujících okamžicích vám postupně představíme tři kandidáty na titul Plná hra příštího čísla a vy budete mít možnost do osmého prosince (pravda, je to přísné datum, ale věříme, že to stihnete) zvolit svého oblíbence. Zapomeňte tedy na Ježíška, všichni přece víme, že se již dávno odebral do krajů, kam lidská noha ještě nevstoupila, a pro tento rok nehodlá navštívit naši krajinu. Jak vidíte, přinášíme vám náhradní řešení a SCORE výjimečně zastoupí tento rok strejdu Ježíška (pevně ovšem doufáme, že se příští rok polepší). Teď už zbytečně neplýtváme drahocenným místem a pojďme se podívat na naše (vaše) tři kandidáty trochu podrobněji.

Rollcage

ROLLCAGE - je hra šitá přesně na míru všem milovníkům rychlých a lehce úchylných závodních akcí. Zavede vás do vzdálené budoucnosti, ve které se na světě konají závody čtyřkolek, které nezajímá, kde je nahoře a dole. Navíc můžete sahát po zbraňích všech možných druhů a znepříjemňovat tím zásadně život vítězství chtivým soupeřům. Vše se odehrává v hezké, plně akcelerované grafice a hra si ve Score číslu 62 vysloužila hodnocení 8/10.

DESTRUCTION DERBY 2 - jste znučení standardními závodními hrami? Tak zkuste řešení v podobě tak trochu netradičního ježdění v bourácích. Cílem *DD2* je totiž zpravidla dojet jako jediný do cíle, což obnáší postaráni se o pár havárií hromadného ražení, při kterých zdemolujete co možná největší počet soupeřících vozů. Z grafického hlediska se jedná o nenáročnou hru, která bez větších problémů funguje i na starších počítačích. Tuto hru vytvořily tvůrce hry *Driver*.





SETTLERS 2 - po dvou „závodních“ titulech vám nyní představujeme naprosto perfektní a skvěle vypadající strategii, ve které se staráte o rozvoj a blahobyt své osady. Tedy jako osada to zpočátku vypadá, ale postupem času získáváte novější a lepší technologie, budovy, vojsko. Ku slovu se dostanou i válečná tažení a obrana vlastního teritoria před krvežíznivými protivníky. Ale co vám to tu vyprávíme, nepochybně všichni skvělou a příjemnou strategii *Settlers*, jejíž počátky se datují již od dávných zlatých dob Amigy, dobře znáte.

Uak to by bylo velice stručné představení možné náplně obsahu vánočního *Score CD 2* a na vás už teď pouze leží „povinnost“ vyplnit o kousek níže přichystaný dotazník a poslat nám ho na redakční adresu (nebo přepsat a použít email). Jistě jste již teď zvědaví, co bude na příštím CDčku, tak zkuste změnit historii a napište nám, ani my v tuto chvíli ještě netušíme, co to přístě bude.

Anketní kupón

1. Na příštím *Score CD* bych velice rád viděl následující hru:

- ☐ a) Rollcage.
- ☐ b) Destruction Derby 2.
- ☐ c) Settlers 2.

2. Na některém z budoucích CDček bych si přál tuto hru:

3. Jsem spokojen s plnými hrami na CDčkách.

- ☐ a) Naprosto!
- ☐ b) Měl bych jisté výhrady.
- ☐ c) Co to tam dáváte za hlouposti?

Hledáme další prodejce, prodejci vyžádejte si dealerský ceník, budete mile překvapeni. Nakupovat u zdroje se vyplácí. Zboží dostanete na uvedených adresách za tyto ceny, zboží obdržíte i na dobírku do 24 hodin, záruka na zboží je 6 měsíců

Uvedené ceny jsou včetně DPH.



MYŠ S PODLOŽKOU
590,- Kč



Arcade Panther Stick
1490,-



Volant V8 TWIN TURBO
s řadičím pákou a ruční brzdou
PROMO cena jen 2 990,-



Vibrační analogová vesta
2410,-



MP3 KARTA
2890,- Kč



Vibrační pistole pro všechny hry
790,- Kč

Memory karty		Ovladače	
1 M - 15 POZIC bez komprese	490,- Kč	TURBO JOYPAD (šedý)	490,- Kč
8 M - 120 P.MAX s kompresí	750,- Kč	TURBO JOYPAD (průhledný)	490,- Kč
16 M - 240 P.MAX s kompresí	860,- Kč	DUAL SHOCK SONY	1290,- Kč
24 M - 360 P.MAX s kompresí	960,- Kč	STANDARD JOYPAD (kopie SONY)	390,- Kč
32 M - 480 P.MAX s kompresí	1070,- Kč	PISTOLE (Pred. i Namco vibrační)	790,- Kč
72 M - 1080 P.MAX s kompresí	1420,- Kč	DUAL SHOCK (kopie SONY)	890,- Kč
Vypalovací Software na Sony PlayStation hry (DIGITEC s.r.o. je autorizovaný distributor tohoto U.S. produktu pro ČR)		1490,- Kč	



MP3 KARTA
Vozidla Action Reply s funkcí šlapu pro Sony PlayStation
PROMO cena jen za 1990,-

Speciál	
PlayStation SONY SCPH 9002 (cena bez ovladače)	3 990,- Kč
ACTION REPLY 9002 + 1M	1 490,- Kč
ČIP STANDARD	300,- Kč
ČIP COLOR	700,- Kč
DOMÉČEK PRŮHLLEDNÝ	890,- Kč
DESKA ZDROJE	890,- Kč
ZÁKLADNÍ DESKA 9002C	1 990,- Kč
CD ROM OPTIKA SONY	1 990,- Kč

Další příslušenství a speciální ovladače	
MOVIE CARD s POWER REPLY Přehrávač Video CD formát	1990,- Kč
MULTIPLAYER ADAPTER X-PLORER čítovací karta s CD pro vyhledávání čitů přes PC	1090,- Kč
Power Reply - nekonečné životy PC COMM+SW hledá Reply kódy	1490,- Kč
VIBRAČNÍ ANALOGOVÁ VESTA	690,- Kč
X-WING ovladač s delší rukojetí	690,- Kč
2410,- Kč	490,- Kč
POWER WING DualShock černý	990,- Kč
VOLANT TWIN TURBO, Dualshockový s řadičím pákou, ruční brzdou, programovatelný, částečně potažený pro lepší držení	2990,- Kč
PSXAMP přehrávač MP3 soubory na PSX tedy až 12 hodin muziky na CD	1990,- Kč
EMULATOR Z - přehrávač na PSX z CD: Game Gear, Game Boy a SMS hry.	1490,- Kč
PSX-PC Par. Port. EXTENDER.	1290,- Kč

Kabeláž	
PRODLUŽOVACÍ kabel 2m	399,- Kč
LINK kabel - propojí konzole	399,- Kč
FRC kabel Průchozí s AVout	399,- Kč
RGB kabel s extra audio k.	499,- Kč
3xCINCH kabel 3m dlouhý	99,- Kč
RFU AUTO kabel	599,- Kč
N-PAL NTSC->PAL s RFU	850,- Kč
Původní Sony kabely	399,- Kč



Novinka



LINK KABEL
399,- Kč



RFU AUTO ADAPTER
599,- Kč



Digitalní Joypad X-WING
490,- Kč



Infra Stereoc
890,- Kč

Vaši prodejci :

Praha: Digitec s.r.o., Resslova 3, Praha 2, tel. 02 295 660, 0602 449 563

Brno: Pavlásek Karel, Bzenecká 11, Brno tel. 05 4 42 30 956, 0603 476 650

Ústí/L: L+S s.r.o. Opletalova 214, Ústí nad Labem tel. 047 609 01, 0602 472 463

Digitec s.r.o. Resslova 3, Praha 2, 120 00
tel./fax: 02/295 660, 0602 449 563, 0606 879 776
http://www.digitec.cz, http://www.psxamp.cz
e-mail: digitec@digitec.cz



Ostrava:

Digitec, Zborovská 42, Nový Jičín, 741 01 Tel: 0656/707 520, 0603 472 950

Vánoce s námi

Hraje Vaše dítě hry na Vašem Pentiu? Zdržuje Vás to od práce? Rádi posloucháte MP 3 CD? Jestli ano, pak pro Vás máme řešení - Kupte si od nás Sony PlayStation, M P 3 kartu a možná i něco jiného...

Vánoce s námi

Warcraft III

Třetí pokračování populární série naznačí směr, kterým se budou strategické hry ubírat v novém tisíciletí.



se z poddanství zrádných lidí. Napne všechny své síly a schopnosti, aby znovu sjednotil rozprášené kmeny. Po dlouhých útrapách vyrazí v čele armády pomstít krev svých předků. Válka začíná.

Oproti minulým dílům se tedy autoři snaží ukázat Orky v příznivějším světle, i když to nechutné chrochtání jim zřejmě zůstane. Přispěla k tomu i zvýšená konkurence mezi jednotlivými rasami. Kromě již zmíněných Orků a lidí se setkáme ještě s demony, pravděpodobná je též účast trpaslíků. Zbývající dvě rasy (celkem jich Blizzard slibili šest) jsou zatím zahaleny rouškou tajemství, takže se musíme nechat překvapit. Možná elfové, možná vlkodlaci, ale ruku do fireballu bych za to nedal. Jistě



I roufám si tvrdit, že Blizzard Entertainment je jedna z nejvypracovanějších firem pohybujících se na kluzkém ledu počítačových her. Nejdříve nás přikovají ke klávesnicím legendami jako *Warcraft*, *Starcraft* nebo *Diablo*, načež s úsměvem na líci zruší slibované *Warcraft Adventures* a cosi mrmlejí o jakýchsi *Legends*. V době, kdy nad donekonečna odkládaným *Diablem II* už většina válečníků zlomila meč a kouzelníci používají firebally jen na podpalování stodol, nezbyvalo než na londýnské ECTS pustit do světa tutlanou novinku. *Legends* byly pouze krycím názvem pro *Warcraft III*. „Třetí díl strategické hry? Lehce oprášit starý kabátek, přidat dvě tři jednotky a frknout tam pár nových kampaní. To by mohl být solidní propadák,“ pomyslí si možná zarytí nedůvěřivci.

Zatím však vše nasvědčuje tomu, že *Warcraft III* bude hrou nového tisíciletí nejen datem vydání.

ORC'S SATISFACTION

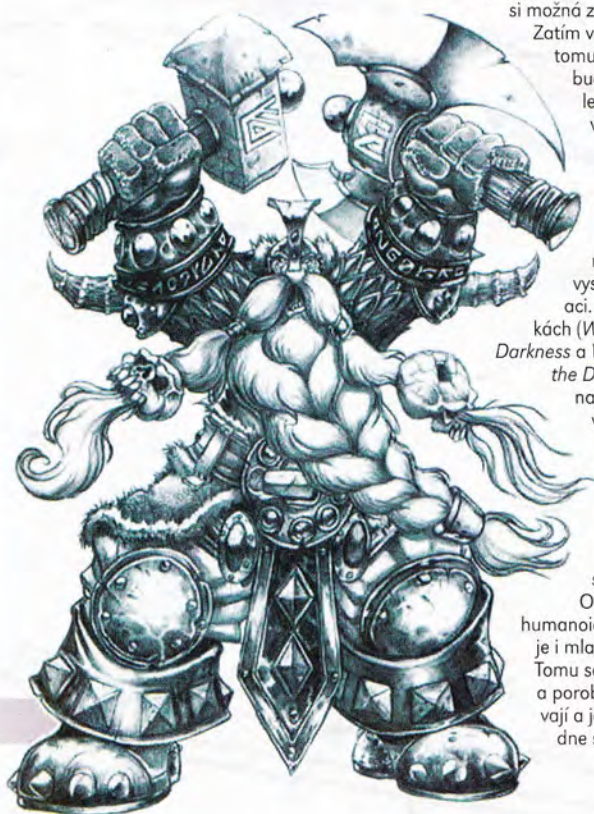
Tento podnázev sice není původní, nicméně velmi přesně vystihuje počáteční situaci. Po dvou velkých válkách (*Warcraft II: Tides of Darkness* a *Warcraft II: Beyond the Dark Portal*) vyjde najevo, jak se věci vlastně mají. Orkové už nejsou těmi pro radnými parochanty, to spíše lidé sjíždějí po šikmé ploše a začínají se zaplést s temnými silami. Orkové žijí pod bičem humanoidů a jedním z otroků je i mladý válečník Thrall. Tomu se však přikorí a poroba dvakrát nezamlouvají a jednoho krásného dne se mu podaří vymanit



je, že nejdůležitější změny se odehrají někde úplně jinde.

ROLE PLAYING STRATEGIE

Tak alespoň o hře mluví její výrobci. Klubající se žánr, který podle nás bude na herním poli dostávat stále více prostoru. Některé prvky RPG se samozřejmě v jiných hrách objevily. Kupříkladu v *Heroes of Might & Magic* vám hrdina nabíral zkušenost, tím pádem



Spojenci či nepřátelé

i nové schopnosti, kouzla. Ve *Warlords* jste též plnili různé questy, ale opravdové souznění s vaší hlavní postavou a volnost prostoru vám zřejmě umožní až *Warcraft III*. Je tedy pravděpodobné, že nastane odklon od věcí, jenž do této doby dělaly strategie strategiemi. Už se nebudeme dlouze patlat s vývojem měst, kde jsme na každou stavbu potřebovali jiného dělníka, už nebudeme tvořit masivní armády, které smetly veškeré nepřátele taktika netaktika.

Cesta ke slavnému vítězství povede jinudy.

Vrchní šéf celého projektu Rob Pardo prohlásil: „V real-time strategiích jste sedmdesát procent herního času strávili ve městě obchodováním, stavěním a vylepšováním. Třicet procent času zbylo na pohyb po krajině a taktické souboje. My bychom rádi tento trend obrátili a těch sedmdesát procent věnovali důkladným bojům, objevování nových míst a plnění nejrozumnějších úkolů.“

CO SI POD TÍM PŘEDSTAVIT?

Především nás čeká na strategickou hru nezvykle interaktivní svět.

Potkáte-li na svých cestách vykuřujícího trola, už to není jen nutná oběť vašeho snažení, ale potenciální spojenec nebo dokonce bytost znalá různých tajemství či skrytých míst (i když zrovna u trola to není dvakrát pravděpodobné). Ve městě se motá spousta tajemných lidí, nájemných žoldáků nebo

TRPASLÍK BAMBITKÁŘ

Chladnokrevný válečník proslulý svou zručností a bojovými schopnostmi. Od šikovných skřítků získává lepší a ostřejší zbraně, kterými se umí výborně ohánět. Trpasličí demoliční čety si výborně rozumí se střelným prachem.

PALADIN

Hrdý válečník využívá svou extrémní bojovou a magickou sílu k obraně svých království. Přestože je lidského původu, neváhá obrátit své zbraně proti jakémukoliv narušiteli práva a spravedlnosti. Podlí zrádci by se před ním měli obrátit na zbabělý útěk.

JEZDCI NA VLCÍCH (ORKOVÉ)

Orkové vyměnili pekelnou magii za starodávne šamanské umění svých praotců. Zatímco kouzelníci sesílají své magické střely, přímý útok obstarají vlčí jezdci. Zuřivost a odhodlání, jak vlků tak žokejů, nemá ve hře konkurentů.

MINOTAURÍ

Brutální bojovníci, pod jejichž kopyty skončilo mnoho slavných válečníků. Pověsti praví, že za každou oběť si minotaurus vplete do svého kožichu jeden copánek, aby tak demonstroval svou sílu a odvahu. Nezaměňovat s rastamany.

hrdinů, které si můžete rekrutovat. Pro úspěšný vývoj hry budete muset nějaký ten čas s NPC proklábat. Odměnou vám bude zadávání různých questů, díky kterým budou vaši hrdinové získávat nové věci, kouzla a zkušenosti. Vývoj vašich postav je dalším RPG prvkem, který se ve hře objeví.

HRDINOVÉ A JEJICH POCHLEBOVAČI

Kampaně budete začínat vždy s jedním hrdinou a malým městečkem, lépe řečeno vesnicí. Váš hrdina bude pěkný chlapáček a postupem času z něj musíte udělat bojovou mašinu likvidující veškeré nepřátele



Blizzard Entertainment

WARCRAFT: ORCS AND HUMAN - Staříká RTS, ve které se řešily spory mezi Orky a lidmi. V Síní slávy herní historie má určité své místo. Pokračování *Warcraft II: Tides of Darkness* a *Warcraft III: Beyond the Dark Portal*.

DIABLO - Přes svou grafickou zaostalost se k ní v redakci rádi vrátíme, což jasně svědčí o tom, jakáže to tenkrát byla pecka. Druhý díl zřejmě až po novém roce. Snad je to poslední odklad termínu vydání.

STARCRAFT - Strategie z konce vesmíru. Vynikající hra, která dodnes patří mezi nejžádanější tituly po celém světě. Dočkáme-li se jejího pokračování, to je zatím ve hvězdách.



bez mrknutí oka. Vaše postavy budou moci získávat zkušenosti, a tím vylepšovat své schopnosti a objevovat nové. Též se mohou učit novým kouzlům, kupovat lepší meče, brnění, zvyšovat životaschopnost a spousta podobných drobností, které jsou nám samozřejmě velmi dobře známy, ovšem ve strategiích jsme je dvakrát nevidali. O jaké schopnosti se bude přesně jednat, zatím není známo. Pravděpodobně nebudou chybět typické - obratnost, síla, počet životů a magie. Jednu novinku bychom měli. Velice důležitou vlastností bude bezesporu vůdcovství (leadership) - schopnost vést válečným manévřům a zároveň udržovat v mužstvu pořádek. Díky ní si nabere do partyčky nové bojovníky. Vycvičit ji budete moci až na šestý stupeň a každý posun symbolizuje možnost nabrat o jednoho hrdlořeza navíc. Maximální jednotka tedy obsahuje jednoho hrdinu a šest poskoků. Taková bandička by asi k ovládnutí kontinentu nestačila, a hrdinů tím pádem můžete mít víc. Jejich ikony budou velice přehledně v levém dolním rohu obrazovky, což umožní velice rychle přepínání. Síla vašich nestvůr bude přímo úměrná síle hrdiny.

MĚSTA

Naši hrdinové dají na omšelá anglická hesla typu: „Můj dům, můj hrad“ a urputně budou vyžadovat rodinné zázemí a teplý domácí krb. Systém výstavby měst zůstane podobný jako v minulém díle, jen slibuje větší jednoduchost. Rozhodně nemůžeme očekávat velké množství staveb a chýšek. Jak již bylo zmíněno ve vydání Roba Parda, ve městě byste se podle výrobců měli zdržovat co možná nejméně. Oficiální obrázek nebyl zveřejněn, ale několik drobností se ven dostalo. Nebudou chybět budovy produkující jednotky, jistě jsou obranné věže a valy a v dalším typu se budou vyvíjet nové technologie. Jestli větší důraz připadne na



vývoji nových zbraní, těžké válečné techniky nebo magických elementů, to záleží na typu města. Velkou devizou bude zřejmě přehlednost. Nebojme se tedy měst připomínajících *SimCity*, kde by každá odrůda mělo svou chajdičku. Staveb bude jen pár a nové potvory půjdou získávat pouze jejich vylepšováním. Když budete hrát kampaň, odpadne nutnost stavět v každém scénáři města znovu a znovu. Přiznejme si, že to někdy bylo ubíjející. Nejdůležitější surovinou samozřejmě zůstává zlaták, nezapadající to hvězda herního nebe.

Jak nám to Blizzard přikázali - rychle z města ven a podíváme se na grafiku, která se musí líbit i těm největším klasikářům (nejvíce nad ní vyskal ten primitiv Robinson).

PASTVA PRO OČI

Pro *Warcraft III* je vyvíjen zbrusu nový engine, jehož předností je nutno rozebrat.

Veškeré postavy, potvory, budovy i celý herní svět bude kompletně 3D. Každý strom může být štítem před střelami nepřátel, každý kopeček bude hrát důležitou roli ve vašich bojových plánech. Vzhledem k menšímu počtu jednotek, které se boje zúčastní, je možnost využití každého detailu téměř nezbytná.

Všechny postavy budou trojrozměrné a před spotřebou polygonů na osobu se prý bude muset sklonit i *Quake III* (Bludrovi to do očí neřeknu).

Kamera bude zhruba pět metrů nad bojovým polem, což sice radikálně sníží rozhled do širokého okolí, na druhou stranu zde rozhodně nepotkáme stohlavé armády, tudíž je bazírování na detailech tou správnou cestou.

Docela si dokážu představit, jak někomu z vás teď naběhly vrásky na čele z obavy, bude-li váš počítač stačit na tuto grafickou lahůdku. V tomto směru však přichází ze zámoří uklidňující hlas. Hra je koncipována tak, aby se minimální požadavky pohybovaly lehce nad PII 233 Mhz a i nepřítomnost grafické 3D karty by nemusela být překážkou (bez ní to ale asi nebude stát za to). Prostě ujištění, že ke spuštění nebude potřeba grafický akcelerační dalších gene-



rací, jistě zahřeje u srdce většinu strategiů v naší zemi.

PASTVA PRO UŠI

Co bude oblažovat náš sluchový aparát, lze těžko předpokládat. S jistotou můžeme vyloučit pouze Orchestr Václava Hybše, Vlachovku a soundtrack z Diskopříběhu. Nicméně předešlé díly nás rozhodně neklamaly, a to jak působivými zvukovými doplňky (řinkot zbraní, chrochtání nastydých Orků), tak atmosférickou hudbou. Zde by, kromě typických bojových bubnů při boji a štěbetání jarmarku ve městě, měla mít každá postava svůj vlastní hlas. Nejen důležité NPC, nejen váš hlavní hrdina, ale i ten poslední skřítek bude mluvit, a to dokonce k vám. Alimu, když W3 zkoušel v Londýně na ECTS, dokonce jeho Ork při útoku na nepřátelský tábor suverénně prohlásil: „Hele, je jich docela dost. Neměli bychom se na ně vykašlat?“ Na dabingu spolupracoval kupříkladu Clancy Brown (Highlander, Vykoupení z věznice Shawshank).

MULTIPLAYER

O multiplayeru je v tuto chvíli informací jako šafránu. Jistě je, že po síti se bude moci utkat více než osm hráčů (osm bylo v minulém díle maximem). Zřejmě bude i omezen či zpomalen vývoj postav. Žádné jasné vítězství největší armády nebo největšího pracháče, protože autoři si přejí, aby vyhrál nejlepší taktik a strateg.

JESTĚ JEDNA NÁVNADA

Mladý Ork Thrall byl věkem téměř dítě, když mu svět ukázal, jak těžká bude jeho pozice v nelehkém souboji o zachování vlastního rodu. Thrall mohl zůstat v příjemném krytu městských hradeb, ale jeho válečnické srdce velelo jinak. Jednoho pošmourného rána vyrazil na západ oděn do lehkého brnění se záso- bami jídla na pár dní.

Rukojeť meče musel pevně sevřít, když se za ním brána zavřela a před ním stála vidina slávy a úcty, nebo také rychlé smrti a zapomnění. Po hodině cesty se zastavil u studánky, aby dal na chvíli odpočinek svým nohám.

brzy poznal, že by neměl moc práce naše dva hrdiny srovnat do latě, a po pár minutách hovoru kupodivu souhlasil s výpravou do města (jako správný trpaslík - za drobnou úplatou). Večer již halil vše do stínů, když skupinka dorazila na vrchol kopce, pod kterým se lidská osada rozprostírala. Schován za bezový keř, uvědomoval si Thrall, že za chvíli budou muset potichu zaútočit. Osud dvou odhodlaných spojenců závisí především na jeho velení. Nasucho polknul a vydal příkaz k přesunu.

Právě takto bude začínat první kampaň této očekávané hry.

SLÍBENÝ NÁŘEZ

Vedoucí představitel herního koncernu Blizzard se nechali slyšet, že mají obavy o úspěchu nastoleného trendu, že se bojí možného odmítnutí třetího dílu skalními fanoušky, kterým může chybět klasické pojetí série *Warcraft*. Naše redakce se jednomyslně shodla - nebojte se, pokud se podaří naplnit slibované změny, rádi u W3 vypustíme duši. Trápí nás věc trochu jiná. Je tomu pár let zpět, co jsme slintali nad screenshoty z *Diablo II* a mnušli si ruce, jak nás brzy čeká historická pařba. Mezitím jsme vyhráli Olympiádu, vstoupili do NATO, Bílčoch si koupil jedno nové tričko a naši válečníci mají stále meče zasunuté v pochvách (klídek, Tukane - pozn. redakce). Skutek vyteká a kdyby se neobjevil *Darkstone*, možná bychom si na nějaké *Diablo* už ani nevzpomněli. Takže Blizzard - jestli nám zase budete několik let mazat med kolem huby a po měsíci vycházet s novými tiskovými prohlášeními, já plivu na vaše hroby, jejichž výrobu bryskně obstarám!

Velice natěšený Tukan

Warcraft III

Výrobce:

Blizzard Entertainment

Distributor:

Blizzard Entertainment

Internet:

www.war3.com

Datum vydání:

Q4 2000

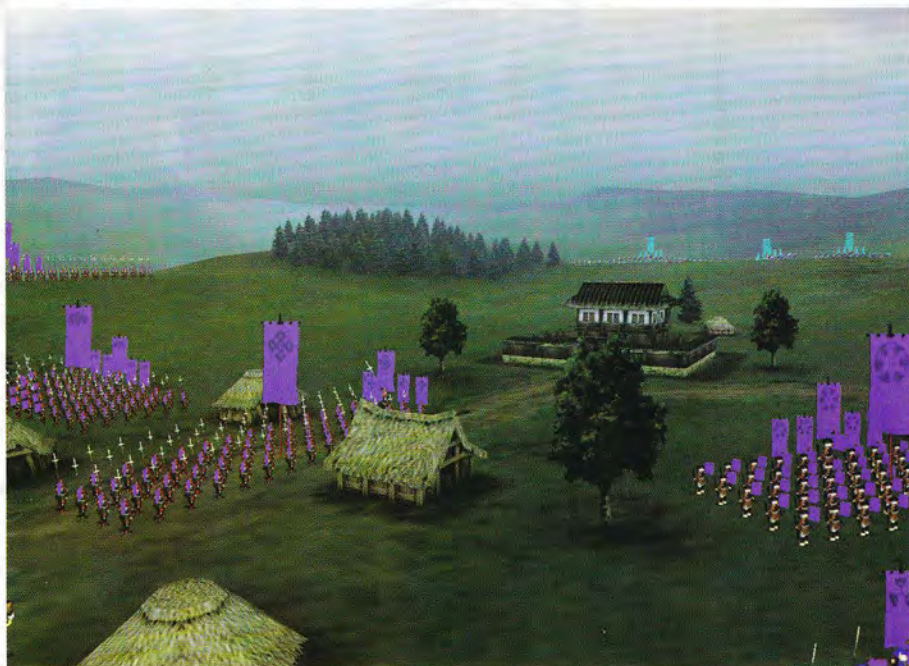
V kostce:

- Revoluce ve strategiích
- Fantastická grafika
- Příslib věčné zábavy
- Příslib věčného čekání



„Klid se odsud a to hned,“ překvapil ho hlas z blízkého křoví. Patřil vzrostlému trollovi - věkem blízkému Thrallovi. Evidentně zde číhal na počestné, kteří by se nechali ukolébat zurčící vodou a osvěžili svá víčka krátkým spánkem. Přes počáteční šok se nakonec dva mladíci dali do družného hovoru a společně vyrazili do nejbližšího lidského města. Kork (tak se troll jmenoval) prozradil, že tam prý vězní jednoho kouzelníka ovládajícího orčí šamanské umění. Osvobodit takového spojence, to by byl začátek, mihlo se Thrallovi hlavou, když se vydali na cestu. Při chůzi Kork vyprávěl drobné novinky z blízkého i širokého okolí. Jak jsou lidé poslední dobou nafoukaní, jak trpaslíci objevili novou sluj a někdo dokonce slyšel zvěsti, že Pekelná legie se začíná shromažďovat u jižních hranic. Nechybělo mnoho a málem by přeslechl hluboké chrápání, které se neslo z hustého mláží. Popošli blíž a viděli trpasličího válečníka vesele podřimujícího v trávě. Ten sice neměl radost z násilného probuzení a mladíci měli co dělat, aby zkontrolovali trpasličí hněv. Popsaditý chlapík však





Shogun: Total War

Východní bojové umění je opředeno mnoha fámami a nepravdami. Chlapíci z Creative Assembly se rozhodli uvést vše na pravou míru a ještě si u toho zahrát kvalitní strategii.

JAPONSKO 16. STOLETÍ

Jedno z nejbrutálnějších a nejkrvavějších období světové historie, ale též doba ohromné úcty k vládci, rodu i prostému jednotlivci. Doba, kdy přímý pohled do očí dokázal víc než pytlík zlatáků. V něm jsou si však dějiny hrozně podobné - boj o území, čest nebo jen touha po ukojení vlastní ješitnosti. Vítá vás *Shogun*.

REALIE

Pokus o maximální možnou historickou přesnost - tak by se dala charakterizovat snaha autorů. Ve hře se setkáte se skutečnými postavami, dobové jsou též stavby, rozdělení provincií a vojenské vybavení. Dokonce na mapě Japonska chybí ostrov Hokkaidó, který tehdy tvořil samostatný stát. Ninjové též nejsou ti atletičtí rekordmani, jak je známe z akčních filmů, ale neobyčejně tiší a obratní prckové, kterých si obvykle všimnete, až když vám jejich břitva projede ohryzkem. Na vše dohlížel Dr. Stephen Turnbull, vedoucí katedry japanologie na univerzitě v Leedsu. Pokud však píšete o feudálním Japonsku diplo-

movou práci, pro jistotu bych si obstaral i jiný zdroj.

KATANY DO RUKY

Máte-li rádi strategické hry, ve kterých budujete své městečko a kocháte se pohledem, jak vám pěkně vzkvétá, budete asi zklamaní. Na své si snad přijdou jen zarytí pěstitelé rýže. *Shogun* je real-timeovou strategií a dle dovětku *Total War* je jasné, že se bude především válčit. Povinnost těžby surovin, získávání chechtáků a vylepšování svého města vás samozřejmě nemine, ale mnohem důležitější bude vaše dobytelská aktivita. Hlavním cílem je, přes postupně zabrání ostatních provincií a zničení šógunů jim vládnoucích, spojení celého Japonska pod jednu vládnoucí ruku, překvapivě tu vaši. Největší důraz připadne taktické zdatnosti na bitevním poli, kvalitní skladbu armády a diplomacii. Nabídka typů hry je standardní. Jednotlivé mise, rozsáhlé kampaně a multiplayer na život a na smrt. Krom toho se můžete říznout o hvězdičky i ve scénářích podle skutečných historických událostí.

ARZENÁL

Na cestě k vítězství, slávě a otevřeným dveřím do ložnic nejkrásnějších gejš potřebujete početnou a vycepovanou armádu. Tu si vycvičíte ve svých tréninkových táborech, které jsou u každé vesničky. Na výběr budou všechny známé i neznámé postavy z východních dějin. Kupříkladu samurajové, ninjové, váleční mniši vybavení hvězdíci, luky, kopími nebo katanami. Vše, na co byste si mohli vzpomenout. Nové jednotky budete tradičně získávat rozvojem vašich osad. Nás potěšila zpráva, že vojáci podle získané zkušenosti budou stále zdatnější a odolnější. A chytřejší.

The Creative Assembly

SHADOW OF THE BEAST - Běž, skoč, přelez a sekej. Jednoduché, ale hrozně zábavné.

MICROCOSM - Zajímavý nápad umístit celou hru do lidského těla. Jinak nic moc.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER - První hra pro EA a hned rozjezd veleúspěšné série.

RUGBY WORLD CUP - Creative Assembly dokázali, že umí i s šišatým míčem.

AUSTRALIAN RULES SOCCER - Jeden z nejtvrdších sportů se dostal na harddisky.

Poseidon

Výrobce:

The Creative Assembly

Distributor:

Electronic Arts

Internet:

www.totalwar.com

Datum vydání:

Únor 2000

V kostce:

- Silná válečná strategie
- Atmosféra feudálního Japonska

LMĚLÁ INTELIGENCE

Na zdatnost počítačových protivníků jsme si už stačili zvyknout. V současné době se nevyrábí mnoho her, ve kterých by na vítězství stačila jedna univerzální taktika. Směr, četnost a kvalitu výpadů je třeba neustále obměňovat, protože ty chytré programky ji obvykle brzy prokouknou a to, co platilo před chvílí, může brzy vést do jisté záhuby. *Shogun* zřejmě nabídne něco navíc. Čím budou vaši válečníci zkušenější, tím zdatnější v boji, ale také vpečenější při manévrech. Někdy sami doporučí povel ke zteči, jindy upozorní na slabé místo soupeře.

Autoři dokonce slíbili, že když zavelíte ke špatnému, sebevražednému útoku, mohou vám vojáci z bitvy utéci. Nabídka bezesporu zajímavá, ale k hrdým samurajům mi to dvakrát nesedne.

KOLIK NINJŮ MÁŠ. TOLIKRÁT SI ŠÓGUNEM

S klidným svědomím mohu slíbit, že šógunem budete opravdu mnohokrát. Na konci kampaní velíte více než tisíce odhodlaných vrahounů. Uko-



a doly, pravděpodobně bude na konci stačit pár lučištníků, kteří vám chudáčky rozstřílejí. To se však opět dostáváme k herní taktice.

HEJ, NAPOLEONE! POJĎ SI TO VYZKOUŠET.

Díky rozlehlosti a velikosti armád nebude rozhodovat pouhá síla, ale šikovnost a rozvaha. Jako v každé hře tohoto typu je třeba se řídit základním pravidlem: Neztrácet v boji jednotky zkušené a ostřílené a snažit se mladé cucáky vycvičit a povýšit. Lehko se to říká, těžko prosazuje. Kromě snadné manipulace s jednotkami je zde ještě jedno zpríjemnění, a to velice široký rozhled po krajině.

GRAFIKA

Když jsem se díval na screenshoty ze hry, měl jsem pocit, jako by ukázky byly z širokoúhlého filmu. Fantastické scénérie nás budou provázet celou hrou. Bez 3D krajiny si už strategické hry skoro neškrtnou a *Shogun* toho dokáže skvěle využít. Každý kopeček, každý lesík či potok bude hrát důležitou roli a na vás je, jak si jimi dokážete pomoci. U takovýchto tisícíhlavých armád si pohyb po placaté krajině nedokážu představit, vždyť by to vypadalo jako na spartakiádách. Volně se pohybující kamera by mohla zajistit silný vizuální zážitek. Využit ji budou moci jen majitelé grafických akceleratorů. Bez 3D karty si zahrajete ve stejné kvalitě, jen z pevného pohledu. Rozběhnout bychom to měli na PII 233Mhz a na lepších mašinkách si vychutnáme rozlišení vyšší než 1280 na 1040.

Nevím, co vy na to, ale já se na *Shoguna* docela těším. Pevně doufám, že autoři udrží přehlednost v rozumných mezích a že japonská atmosféra bude z monitoru přímo sálát. Jestli ne, jdu okamžitě spáchat harakiri.

Milkoš „tlučuba“ Tuček

čirovat takovéto množství může být nad lidský úkol, naštěstí ne v této hře. Vaši rekruti budou uspořádáni do větších skupin (10 - 100 vojáků), což situaci značně zjednoduší. Označování ala C&C: *Tiberian Sun* se zřejmě nedočkáme. Tyto grupy budou snadno rozdělitelné, takže nenastane situace, že by se vše zvrhlo v nudný boj několika jednotek, i když zastoupených větším počtem válečníků.

TRVANLIVOST

Nebudu vyprávět tu smutnou historku, jak jsem si omylem koupil prošlý jogurt, spíš mám na mysli výdrž vašich svěřenců v boji. U her tohoto typu nebývá zvykem, že by jedna rána znamenala okamžitý exitus (i když ve skutečnosti to tak bývá). Také zde bude určitá šance přes drobné šrámy udržet bijce při životě. Zde sice bude každý prďola na bojišti vidět, ale životaschopnost se počítá skupinově. Velice důležitým faktorem se stává únava. Budete-li své pěšáky štvát přes hory



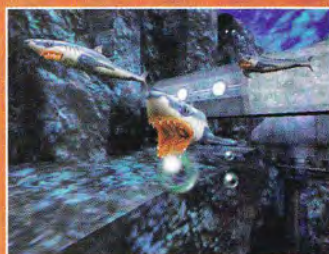
Daikatana

Po více jak 4 letech čekání nyní nadejde den...
a sakra, nadejde?

Ano, přátelé, přesně tak, jak si můžete přečíst v podnadpisu tohoto preview, *Daikatana* je snad už konečně tady. Tedy, ne, že by se ještě nemohlo něco málo zvrtnout a my si na podzim roku 2000 nebo snad 2001 znovu nevyprávěli o tom, „že už to konečně přišlo“, ale poté, co jsme měli možnost vyzkoušet preview verzi, to vypadá, že patálie provázející tohle dítko už od narození nyní skončí. A dítko je to řádně neposedné. Harant jeden! Vždyť první termín „porodu“ byl již na konci roku 1997! Teď je přesně listopad 1999, tedy zhruba o dva roky později a firma Eidos, zaštiťující všechny projekty Ion Stormu, je kvůli *Daikatane* o 25 miliónů dolarů lehčí. Není to moc peněz, ale ruku na srdce, na ulici je najdou jen ty největší klikaři. Za tu dobu se toho také hodně změnilo. Kupříkladu vezměte si takový *Half-life*. Máte ho? A teď si

„Design je zákon,“ řekl onehdy John Romero a na světě neexistuje hra, která by vám tento výrok připomněla lépe než *Daikatana*. Ač po technické stránce nás hoší z Ion Stormu ničím zvláštním nenakrmí - jde vlastně o archaický *Quake II* engine, který už dneska nikomu oči neutrhne - design bude úžasný od prvního nepřítele až po nejposlednější polygonové psi hovínko v nejzašitějším rohu té zaručeně nejplesnivější úrovně.

Ohromný důraz na detail ve venkovních prostředích - nádherné vločky linoucí se ze zadumáných nebes středověkého Norska, ladné kapky deště vydávající po dopadu ono specifické *zbluňkk* či realistické mraky a sluneční paprsky; to všechno bude dávat dohromady neuvěřitelně kompaktní celek, bez toho, aby každý pixel hlásal: „Podívejte, já



představte, že ne *Half-life*, ale *Daikatana* měla být původně první, která představí herní model „hlavní hrdina + sympatičtí a ozbrojení počítačem ovládaní příširové“, tedy právě to, kvůli čemu byl Polo-život v bezpočtu renomovaných herních časopisů zvolen hrou roku, neřku-li několika případů, kdy z něj nadšení redaktori udělali hru tisíciletí.

John Romero, vedoucí tvůrce *Daikatany* se sice mezitím stačil zdárně mediálně stylizovat do role otce všech počítačových her, ale skutek utek. Tedy, doufejme, že nechal nohy na ramena úplně, ale jen se obratně skrývá, nabírajíc sílu k vánočnímu útoku. V několika posledních týdnech se jeho šance výrazně zvedly. Ptáte se proč? Čtete dál.

Ion Storm

Ion Storm už dávno není one-man-show Johna Romera. Firma sice stále stejně vitálně plní rubriky jako: „Skandál“ či „Co kdo zas podělal?“ v renomovaných herních časopisech po celém světě, ale nejen *Daikatana* si zaslouží vaši pozornost.

DEUS EX - na tomhle kousku pracuje Warren Spector, jeden z duchovních otců původního *System Shocka*. Na první pohled jde o akční RPG adventuru z budoucnosti. Na druhý pohled jde o jednu z výrazných nadějí na oživení žánru, v kterém se pohybuje třeba právě *System Shock II*. Vyjde v březnu 2000.

ANACHRONOX - úžasně vypadající RPG typu *Final Fantasy 7*. *Anachronox* má mít velice zajímavý příběh a netradičně (nevíme zatím jak) řešené souboje. Jestli se vám nelíbil komiksový plakát se snědým maníkem v červeném tričku, asi tři čtyři SCORE nazpět, tak *Anachronox* zřejmě nebude vašim šálkem kávy. Šlo totiž o jednu z hlavních postav...

DOMINION - tuhle hru uvádíme jen pro úplnost. Nejde o žádný budoucí projekt, právě naopak. *Dominion* už svou budoucnost řádně prohodil. Za celou dobu se ho ve Spojených státech prodalo asi jen 6000 kusů, což je opravdu MÁLO. Není se čemu divit, tahle hra byla totiž pěkná sr....



jsem předvoj technické revoluce“. Fakt, že funkce speciálních efektů je vlastně potlačena a hlavní důraz bude kladen na příběh a design, by měl přispět k fantastické atmosféře. Ovšem, to jsme už malinko předběhli, takže zpět na začátek.

Jak napovídá nadpis této sekce, je čas zaměřit se na fakta. Nejzásadnější věcí, která by měla být i hlavním důvodem, proč v *Daikatane* nebude mít stereotyp své místo, je skutečnost, že ve hře navštívíme čtyři základní světy. Zmiňované středověké Norsko bude oplývat bestiářem z knih pana Tolkiena. Narazíte tu na bojovné rytíře, úžasné létající zrůdy i další dokonale známé nepřátele v neokoukaném podání, dopilovaném géniem made in JR.

Druhou zónou, na kterou se tady ve SCORE těšíme pravděpodobně nejvíce, bude starověké



Score CD

Na novém Score CD jsme pro vás připravili čtyři nejhezčí backroundy do Windows, které byly na internetu k nalezení, nejčerstvější video a na okušení i něco hudby z prvních úrovní. Vše hledejte v rubrice Extra. Užijte to!

Řecko. Každý, kdo četl Petiškovy Řecké báje a pověsti, nám dá za pravdu - prohnat letku gryphynů, utít hlavu Medúse tak, jak to udělal Perseus v Souboji Titánů, či si to rozdat „na férovku“ s trojhlavým psem Cerberem by mohla být celkem solidní sranda. Po těchto dvou historických zónách nás příběh zavede do našich dnů. I když to není řečeno úplně přesně, protože pojem San Francisco 21. století je cosi, pod čím si můžeme představit leccos, ale vzhledem k tomu, že tohle je jediná část hry, kterou jsme neměli možnost vyzkoušet, zůstaneme raději jen u spekulací. Na závěr přijde další mistrovský kousek. Hon za bájnou čepelí bude pokračovat až do Japonska - 500 let v budoucnosti!

Vraťte se však ještě na chvilku k nepřítelům. Byla by škoda tuhle samostatnou kapitolku přejít, neboť informace, které se k nám dostaly, jsou skutečně ožehavé. Tak například řecká úroveň bude obsahovat mnohem víc než jen všechny vyjmenované potvory; mezi zajímavější okamžiky má patřit souboj s převozníkem Cháronem či bitka s králem Minoem. Vycestujte do starověkého Norska a potkáte takovou havěť, jakou byste běžně našli v Dračím doupěti či AD&D. Mezi naše favority patří sebevražední trpaslíci s obrovskými nadvakrát kalenými sekerami, krysy s jedovými zoubky a chvíle radostné řežby prav-

malé procento přátelsky nalaďených eliminačních techbotů Inmater či docela legračních zrůdiček zvoucích se Froginator. Techno příšery vám budou na každém kroku znepříjemňovat život ještě o mnoho víc než mytologické ikony. Nu což. Toho bohdá nebude, aby český pařan z boje utíkal!

Zbraně a vybavení rozhodně hře dělat ostudu nebudou. Připraveno je více než 20 zbraní různého typu, přičemž některé budou zcela specifické pro daný svět. Díky tomu si v Norsku zlepšíte střelbu z luky či porcování rozespálých trpaslíků obouruční sekyrou, v Řecku zkusíte, jak daleko dohodíte Daedalův Disk, a v San Francisku vyčistíte místní nezaplivanější lokál pulsním kulometem. V podstatě by *Daikatana* měla, krom jistých „základních“ zbraní, které vás budou provázet všemi světy, obsahovat i autentickou výbavičku pro každou historickou periodu. Základní zbraně jsou úžasné samy o sobě: nikoho zatím nenapadlo udělat rotační brokovnici, rotační raketomet...ehmm...ale i další rotační a nerotační věci, které uvidíme právě zde. Vizualní stránka vyhlazování vašich nepřátel bude velice efektně doplněna o různé záblesky, kouřové stopy a podobné srandičky, které pomůžou rozvířít úsměv na tváři každého cynického zabíjaka.



děpodobně přinese i večerní potyčka s armádou Temné smrti, což je jakási parta nevydováděných zombiků.

Naproti fantastické squadře, kterou budete moci potkat v starověkých úrovních, San Francisco vnese do hry opět něco málo (či spíše více) lidské krve. Vysvětlovat své záměry s tím raketometem, co máte zrovna v ruce, budete muset nevděčně společností skládající se z kriminálních různých (Tukanova) druhu. Zlí hoši budou mít ruce široký likvidační vercajk začínající někde u pohodového „hlavně mi nepokaž účes“ boxera a končící věcmi, které byste neradi viděli i jen v daleké malé černobílé televizce se špatným signálem, natožpak teď u svého spánku. Rychlá a neplodná diskuse s chasníky vyzbrojenými atomovými kulomety však nebude tou nejhorší obětí, kterou budete muset položit na oltář hledání japonské hračky na řezání lidí jménem *Daikatana*. Z dnešního pohledu světlé zírky technologicky vyspělého Japonska dostanou v této hře řádně na frak. Na ulicích NeoTokya totiž naleznete jen velice

Ano, ano. Právě teď jsme se dostali k tomu, co by z „hezky navržené řežby“ mělo udělat „to, proč se vyplatilo čekat tolik let“. Je to jednoduché jak facka. Mikiko Ebihara a Superfly Johnson. Vaši společníci. Oba jsou pořádně nabroušení a oba vás budou provázet po celou dobu hledání onoho dlouhého a velmi ostrého artefaktu.

I když podobné ambice měl už dědeček *Half-life* nebo strýček *Kingpin*, teprve zde by měly dojít totálního naplnění. Podle toho, co jsme viděli my, mají obě postavy ještě kus práce před sebou, ale pokud se to podaří, bude to jistě boží. Nedokážete si představit, jaké je to kosit partu zombiků se svůdnou Mikiko vedle sebe!

Postavy by s vámi taky měly občas prohodit nějaké slovo a vy je na oplátku budete moci velice precizně instruovat ohledně jejich pohybu i akce. Jak vidíte, *Daikatana* toho slibuje opravdu hodně. My budeme rádi, když pro začátek splní alespoň příslib první, a to, že příští měsíc skutečně vyjde. S pozdravem se loučí

Superfly Ali

Daikatana

Výrobce:

Ion Storm

Distributor:

Eidos Interactive

Internet:

www.ionstorm.com

Datum vydání:

prosinec 99

V kostce:

- fantastický design
- dva pomocníci
- perfektní nepřítelé a zbraně
- superrychlý death-match





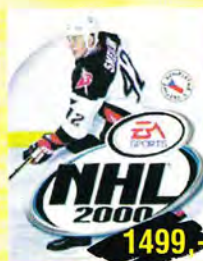
1599



1599



1599



1499



1799



1599

volanty

V4 FORCE FEEDBACK + NFS3 4 999
V3 STERING WHEEL 2 599

knihy

ALPHA CENTAURI 295
CAESAR III 295
DUNE 2000 295
FALCON 4.0 495
HALF LIFE 295
HEROES OF M&M 3 295
INTERNET EXPLORER 4.0 99
LANDS OF LORE 3 295
MIGHT AND MAGIC VI 395
POPULOUS: THE BEGINNING 295
SETTLERS 3 295
SIM CITY 3000 295
STARCRRAFT 295
STARCRRAFT: EXPANSION SET... 295
UNREAL 295

pc cd-rom hry

ABOMINATION 1499
ACES COLLECTION 999
ACTUA POOL 1 199
ACTUA TENNIS (CZ) 999
AGE OF EMPIRE 2 2 299
AGE OF WONDERS 1499
ALIEN VS PREDATOR 1 499
ALPHA CENTAURI (CZ) 1 199
ANIMATIC GIGA ADVENT 999
ARCADE PINKY 1 299
ARGO ADVENTURE (CZ) 399
ARMY MAN 2 1 499
ATARI GREAT HITS 1 499
AWARD WINNERS GOLD 699
BALDUR'S GATE 1 599
BALDUR'S GATE - MISE 1 199
BATTLE ISLE 2+MISE 599
BATTLETECH:
MECHCOMMANDER 999
BATTLEZONE 2 1599
BLOOD 2 (CZ) 499
BLOOD 2 + MISE 1 199
BOSS RALLY 999
BRANY SKELDALU (CZ) 599
BRAVEHEART CZ 999
BROKEN SWORD (CZ) 1499
CAESAR 2 599
CAESAR 3 (CZ) 999

CARMAGEDON 2 999
C&C TIBERIAN SUN 1 599
CIVILISATION: CALL TO POWER 1 799
CIVILIZATION 2:
TEST OF TIME 1599
CODENAME EAGLE 1499
COLLIN MCRAE RALLY 799
COMMANDOS 1 199
COMMANDOS
BEYOND OF DUTY 999
COMMODORE 64-15 PACK 499
CONQUER THE SKY 1 199
CONQUER THE WORLD 1 199
DABELSKA SESTKA CZ 999
DARK REIGN 499
DARKSTONE 1599
DELTA FORCE 1 999
DIABLO 599
DIABLO-EDITOR+UPGRADE 599
DIABLO-HELLFIRE 499
DIE BY THE SWORD (CZ) 499
DONALD-KACER
DONALD (CZ) 1 499
DISCWORLD NOIR 1 199
DRAKAN 1 599
DREAMLAND (CZ) 799
DRIVER 1 599
DUNE 2000 (CZ) 999
DUNGEON KEEPER 2 1 599
EARTH + SPELLCROSS
+ HOVNIVÁLOVÉ 799
EXPENDABLE CZ 799
EXPERT POOL 1 599
EXTREME BIKER 1499
FALCON 4.0 1 999
FALLOUT 2 (CZ) 799
FIFA 2000 1499
FA PREMIER LEAGUE 1 599
FA PREMIER MANAGER 1 999
FIGHTING FORCE CZ 599
FLIGHT UNLIMITED 2 (CZ) 999
FLIGHT UNLIMITED 3 1 699
FLY CZ 1 599
FORCE 21 1 499
GABRIEL KNIGHT 3 1 599
GANGSTER 599
GEX 3D 599
GRAND PRIX 2 (CZ) 499
GRAND PRIX 5000 1 499
GRAND PRIX CHAMP.1998 1 199
GRAND THEFT AUTO LONDON .. 999
GRIM FANDANCO 1 699

GRAND THIEF AUTO 2 1499
GTA + GTA LONDON 1 599
HALF LIFE CZ 1 599
HEAVY GEAR 2 1 599
HELL COPTER 1 499
HERCULES 1 499
HERETIC 2 CZ 1 199
HEROES OF M&M 1+2+mis .. 1 599
HEROES OF
MIGHT & MAGIC 3 1 199
HEXEN 699
HIDDEN & DANGEROUS 1 499
HIND+APACHE+F16 (CZ) 1 199
HOMEWORLD 1499
HYPERSCORE 599
CHESSMASTER 6000 1 499
CHESSMASTER 7000 1 599
IMPERIUM GALACTIKA (CZ) 599
IMPERIUM GALACTICA 2.. 1 599
INCOMING 499
JACK NICKLAUS PRESENT ... 1 699
JAGGED ALLIANCE 2 (CZ) 999
JAZZ JACKRABBIT 1+2 (CZ) 799
JEDI KNIGHTS + MISE 1 999
JEDI KNIGHTS-NOVÉ MISE 1 499
KINGPIN (CZ) 1 599
KING QUEST 8 1 599
KINGS QUEST COLLECTION 999
KNIGHTS&MERCHANTS (CZ) ... 999
LANDS OF LORE 2 (CZ) 599
LANDS OF LORE 3 (CZ) 1 599
LINKS 99 599
LORDS OF MAGIC CZ 599
LORDS OF REALMS 2 699
M.A.X. 2 (CZ) 1 199
M.I.A. 1 699
MAXIMUM FORCE 1 499
MECHWARRIOR 2 499
MICROMACHINES V3 1 499
MIG ALLEY 1 599
MIGHT & MAGIC VII (CZ) 1 499
MONACO GP (CZ) 1 599
MONKEY ISLAND 3 1 499
MORTAL KOMBAT 3 499
MORTYR 999
MS FLIGHT SIMULATOR 1 999
MOTORACER 2 (CZ) 1 199
MYTH 2 1 499
NASCAR 3 1 599
NASCAR REVOLUTION (CZ) ... 1 199
NBA 99 (CZ) 999
NBA 2000 1 499

NFS 4: ROAD CHALLENGE 1 599
NFS 3 (CZ) 599
NHL 99 (CZ) 799
NHL 2000 1 499
NOCTURNE 1499
ODDWORLD 2
ABE EXODUS (CZ) 599
OFFICIAL F1 RACING CZ 1 599
OUTCAST (CZ) 1 499
OUTLAWS 599
PANDEMONIUM 2 599
PANZER GENERAL 3D 1 599
PGA TOUR 599
PHANTASMAGORIA 2 799
PHARAO 1 599
PITFALL 499
POLDA (CZ) 599
POPULOUS 3 (CZ) 799
PREMIERE MANAGER 99 1 499
PRINCE OF PERSIA 3D 1 499
PRO PILOT 98 CZ 599
QUAKE CZ 499
QUAKE I + MISE 999
QUAKE 2 XTREME 699
QUAKE II 1 599
QUAKE II - MISE 999
RAILROAD TYCOON 2 - MISE ... 599
RAINBOW SIX - MISE 699
RAINBOW SIX 2 TEL.
RALLY CHAMPIONSHIP 99 . 1499
RAVENANT 1599
RAYMAN CZ 499
RAYMAN PRESCHOOL 1 999
RAYMAN PRESCHOOL 2 999
RECOIL 499
RED ALERT (CZ) 799
RED ALERT+MISE 1 199
RED BARON 2 (CZ) 599
REDLINE RACER (CZ) 499
REDNECK RAMPAGE 2 (CZ) 599
RESIDENT EVIL 2 1 199
RETURN TO KRONDOR 1 499
RE-VOLT 1 499
RISKUJ ! (CZ) 499
ROGUE SPEAR 1499
SETTLERS 3 (CZ) 1 199
SETTLERS 3 - MISE 699
SEVEN KINGDOMS 2 1599
SHADOW COMPANY 1499
SHADOW WARRIOR (CZ) 999
SHADOWMAN 1 499
SIM CITY 3000 1 599

SIM TOWER 599
SIN (CZ) 999
SOUL REAVER LOK2 1 599
SPORTS CAR GT 1 599
STAR TREK COMPILATION 1 499
STAR TREK KLINGON 1 799
STAR WARS: EPISODE I CZ 1 799
STAR WARS: RACER CZ 1 799
STAR WARS-ROGUE SQUAD ... 1 599
STARCRRAFT (CZ) 1 199
STARCRRAFT+ MISE 1 999
STREET FIGHTER 2 699
STREET WARS 1 499
SUPERBIKES 1 199
SYSTEM SHOCK 2 1 599
TA KINGDOMS (CZ) 1 599
TEMPTATION 999
TEST DRIVE 5 1 199
THEME HOSPITAL
+SIM CITY 2000 999
THIEF-DARK PROJECT (CZ) ... 1 199
TIBERIAN SUN (CZ) 1 599
TOCA 2 1 699
TOMB RAIDER 2 (CZ) 599
TOMB RAIDER 3 (CZ) 999
TONIC TROUBLE 999
TPC COURSES 999
TRESPASSER (CZ) 499
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 1 999
TTT (THRUST, TWIST, TURN)... 1 499
TUROK 2 1 199
ULTIMA ONLINE
SECOND AGE 1 999
ULTIMATE FAMILY
COLLECTION 1 499
UNREAL (CZ) 499
UNREAL TOURNAMENT 1 599
UPRISING 2 1 499
VE STINU HAVRANA CZ 899
WAR GAMES (CZ) 799
WHEEL OF TIME 1 599
WING COM.PROPHERCY 799
WORLD OF COMBAT 1 899
WORMS ARMAGEDON 999
WW II FIGHTER (CZ) 1 699
X FILES THE GAME 1 799
X WING ALLIANCE (CZ) 1 599
X-WING VS TIE FIGHTER - MISE 799
X-COM APOCALYPSE (CZ) 599
X-WING VS TIE FIGH.+MISE ... 1 499
Z + MISE 699



využijte možnosti objednat si zboží pomocí
telefonu, faxu nebo internetu!



telefon

(02) 367-950



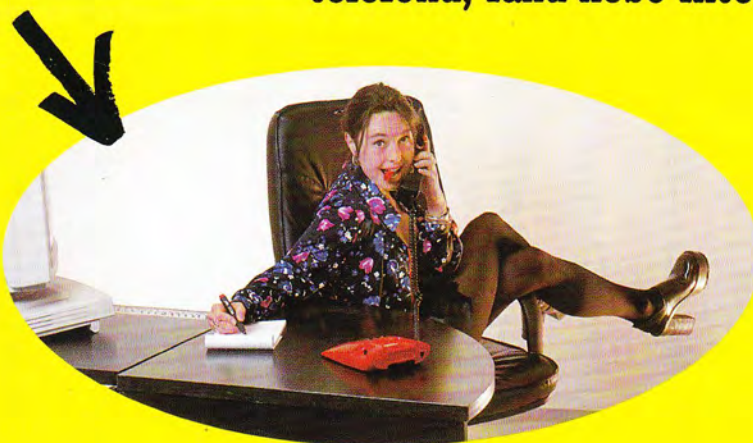
fax

(02) 367-951



mail

jana@score.cz



dresy

► **Objednávkový kupón**

vyplníte HŮLKOVÝM
písmem a zašlete na
adresu:

Vision Megastore
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

Případné reklamace volejte
na telefon **(02) 290-289**

nebo pište na adresu:

ZS ALBA
Na slupi 2
120 00 Praha 2

Platí pouze na území
České republiky.

ANO, závazně si objednávám toto zboží na dobírku:

název	pro jaký počítač	cena	počet
název	pro jaký počítač	cena	počet
název	pro jaký počítač	cena	počet
název	pro jaký počítač	cena	počet
jméno a příjmení			
adresa (ulice, město)			
PSČ	telefon	e-mail	
datum	podpis		

objednávkový kupón

Hardware

CELERON 366 PPGA	3 260	HARDDISK 10GB	6 400	REPRO PC WORKS (2XR+SUBW.)	2 199
PAMĚTI 32MB DIMM SDRAM	2 350	CDRW SONY 24X/4X/4X	8 880	REPRO YAMAHA YST20	2 600
PAMĚTI 64MB DIMM SDRAM	4 440	DVD KIT CREATIV LABS 5X	8 990	ZK SB LIVE VALUE	2 400
PAMĚTI 128MB DIMM SDRAM	8 800	VOODOO3 2000	4 730	MEDIA DO ZIPU	400
HARDDISK 4,3GB	4 950	VOODOO3 3000	6 180	PROGRAM. A INFRA KLÁVESNICE	890
HARDDISK 6,4GB	5 370	REPRO PC W 4POINT		GR. KARTA MATROX G400 16MB	5 550
HARDDISK 8,4GB	6 120	(4XREPRO +SUBW000F) K SB LIVE .	3 099		

Toto všechno a spoustu dalšího najdete v naší prodejně SCORE Praha, Skořepka 6, Praha 1, 110 00. tel.: 24 21 95 81

Hitparády:**CELOSVĚTOVÝ ŽEBŘÍČEK DLE HLASOVÁNÍ NA INTERNETU (WORLD CHARTS):**

1. Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade
2. Age Of Empires 2: The Age Of Kings
3. Alpha Centauri
4. Baldur's Gate
5. Jagged Alliance 2
6. System Shock 2
7. Command And Conquer: Tiberian Sun
8. Half-Life
9. Homeworld
10. Might and Magic 7
(For Blood and Honor)

AMERICKÝ ŽEBŘÍČEK PRODEJE PC HER (GAMECENTER):

1. Command & Conquer: Tiberian Sun
2. Rainbow Six: Rogue Spear
3. Rainbow Six Gold Edition
4. NHL 2000
5. Starcraft
6. Madden NFL 2000
7. RollerCoaster Tycoon
8. Need for Speed III: Hot Pursuit
9. Barbie Super Sports
10. Monopoly

NEMŮŽEME SE DOČKAT:

1. Final Fantasy 8
2. Daikatana
3. Diablo 2
4. Ultima IX
5. Duke Nukem Forever

NEMŮŽETE SE DOČKAT:

1. Diablo 2
2. Quake 3: Arena
3. Half-Life: Opposing Force
4. Unreal Tournament
5. Tomb Raider 4

REDAKCE HRAJE:

1. Wheel of Time
2. Championship Manager 99
3. FIFA 2000
4. Asheron's Call
5. HOMAM III: Armageddon's Blade

ČTENÁŘI HRAJÍ:

1. NHL 2000
2. Incubation
3. C&C: Tiberian Sun
4. Driver
5. G-Police

TOP 10 PC U NÁS (JRC):

1. TOP 10 PC U NÁS
2. NHL 2000
3. SYSTEM SHOCK 2
4. DRIVER
5. PRINCE OF PERSIA 3D
6. PANZER GENERAL 3D
7. DRAKAN: ORDER OF THE FLAME
8. SEVEN KINGDOMS 2
9. AGE OF EMPIRES 2
10. CAESAR 2

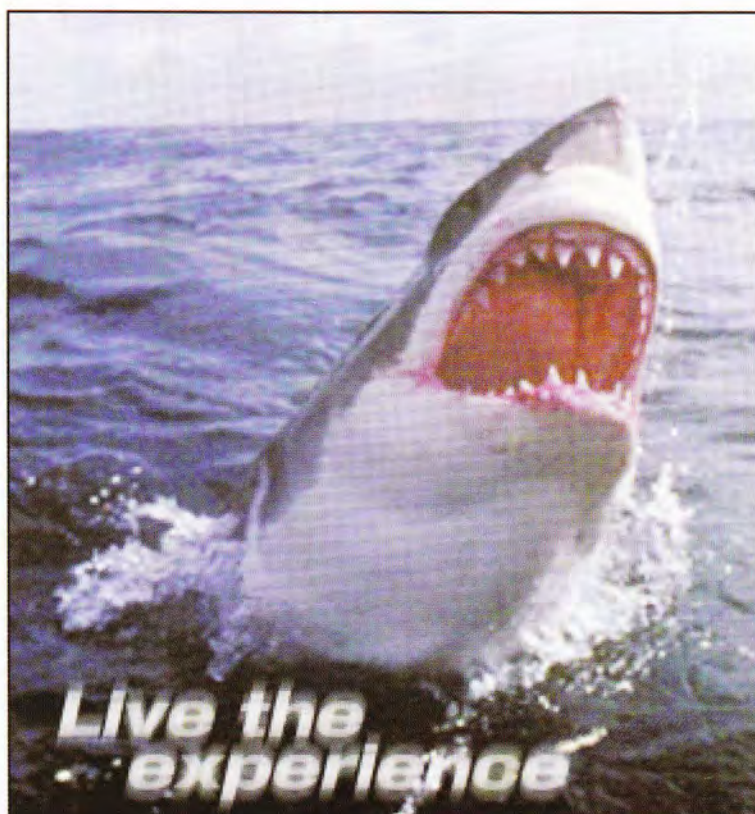
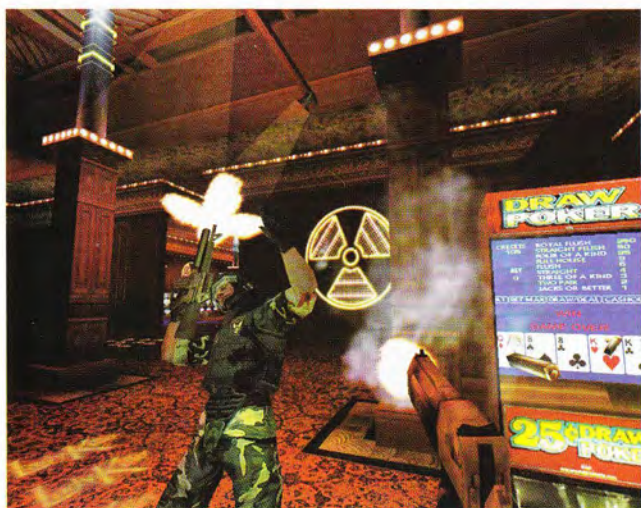
**Duke Nukem Forever**

Výrobce 3D Realms

Datum vydání Q1 2000

Nový, netrpělivě očekávaný, *Duke Nukem* je, dalo by se říci, takový novinkový evergreen. Kolik jsme toho už slyšeli, párkrát to už už vypadalo, že by mohl konečně vyjít, a stále nic. Snad vezmete za vděk několika novými screenshoty, příště bychom rádi přinesli rozsáhlé preview. Hra by definitivně měla vyjít na začátku příštího roku.





... hry
digitální zvuk
domácí kino
... na vlastní kůži



CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM
WWW.ACTEBIS-SRO.CZ

ACTEBIS Computer s.r.o.

Zličín Business Centrum, Na Radosti 399, 155 00 Praha 5
tel.: 02-33090615, fax: 02-33090619, e-mail: actebis@actebis-sro.cz

Pobočka Brno:

Dornych 47, 617 00 Brno
tel.: 05-45535300-3, fax: 05-45535305, e-mail: brno@actebis-sro.cz

Summoner

Výrobce Volition/THQ

Datum vydání Q3 2000

Velice slibná third-person akce. Jak již název napovídá, kouzlení si užijeme ažaž a oblíbenou kratochvílí bude vyvolávání démonů. Milovníky brutální akce nepotěší, že je ve hře budou zdržovat různé questy, hádanky a úkoly. *Summoner* bude plně 3D, takže slabší počítače zřejmě odpadají.



Hostile Waters

Výrobce Rage

Datum vydání Q1 2000

Po *Battlezone II* se k nám šine další akční strategie. Opět se budou roboti honit po pláních, rakety létat vzduchem a klempíři si budou mnout ruce, jaký je to kšeft. Ovšem pozor - zde se vaše jednotky budou moci neustále zlepšovat (asi podle počtu odježděných hodin).

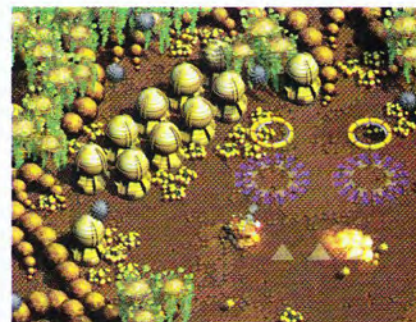


Gromada

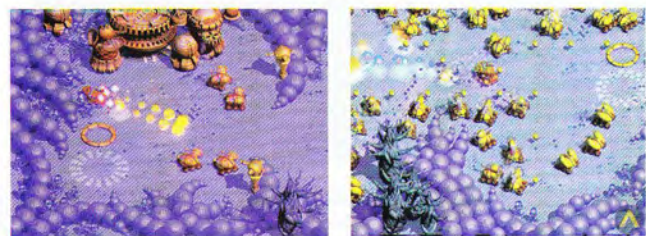
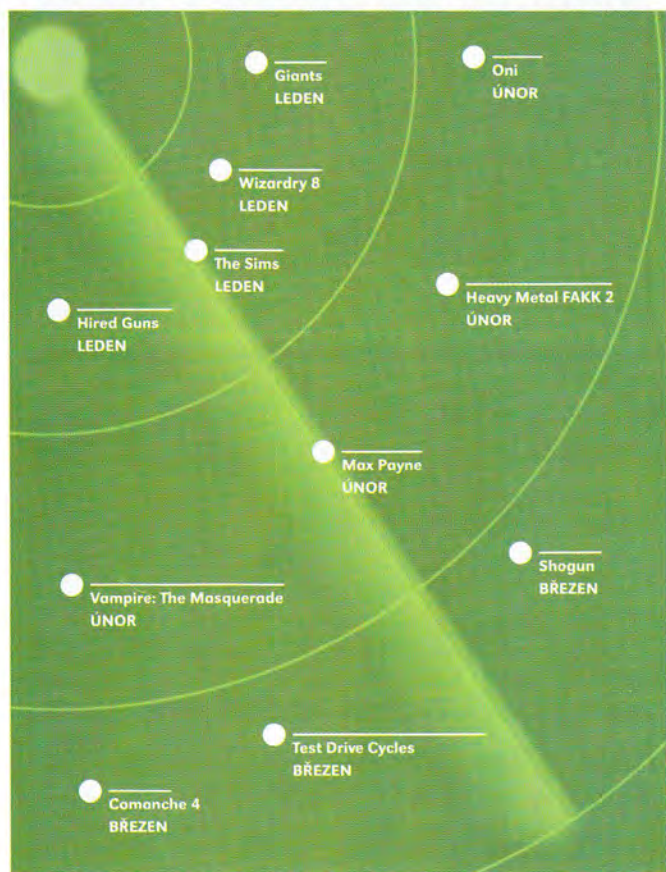
Výrobce Buka Entertainment

Datum vydání Q2 2000

Výrobci oblíbených *Rage of Mages* se ohlédlí zpět a rozhodli se udělat klasickou arcade střílečku. S nadupaným tančíkem projedete 25 levelů a my doufáme, že nás opět ofoukne závan čas starých dobrých pařeb. Snad dojde ke změně barevné škály, takhle eklovitou fialovou jsme ještě neviděli!



POZOR, UŽ PŘICHÁZEJÍ!!!



Výkon, stabilita, skvělá cena

DXT
Computers

Silver At2333

Procesor: IBM 333 MHz MMX
Základní deska: PC100 75-400 MHz TX-Pro II
Cache: 512 Kb - Standard
Operační paměť: 16 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 1,7 GB Seagate Ultra DMA
FDD: Samsung 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: 4 MB SDRAM SIS 3D AGP
Zvuková karta: SB 16bit comp.
Skříň se zdrojem: Minitower 200W AT SLC/Beta
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka

7.930,-

+ 15" SVGA Monitor
se zárukou 36 měsíců 12.630,
nebo měsíčně 390,- bez ručitele



Point At2366A

Procesor: Intel Pentium II 366A/Cel. MHz
Základní deska: PC100 Xcell 233-800 MHz, PII-PIII
AT/ATX, Ultra DMA, 100 MHz
Cache: 512 kB - Standard
Operační paměť: 32 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 4,3 GB Seagate
FDD: 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: 8 MB SDRAM SIS 3D AGP
Zvuková karta: SB 16bit comp.
Faxmodem: PCTel 56 interní V.90
Skříň se zdrojem: Minitower 200W AT SLC/Beta
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka

11.990,-

+ 15" SVGA Monitor
se zárukou 36 měsíců 16 790,
nebo měsíčně 410,- bez ručitele



Games II At2400A

Procesor: Intel Pentium II 400A/Cel. MHz
Základní deska: Tomato BX 233-800 MHz, PII-PIII
AT/ATX, Ultra DMA, 100 MHz
Cache: 512 kB - Standard
Operační paměť: 64 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 6,4 GB Seagate
FDD: 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: Voodoo 3 2000
Zvuková karta: SB 16bit comp.
CD-ROM: CDRW HP 7200 2x24
Skříň se zdrojem: Minitower 200W AT SLC/Beta
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka

17.990,-

+ 15" SVGA Monitor
se zárukou 36 měsíců 22.790,-
nebo měsíčně 560,- bez ručitele



PRODEJ NA SPLATKY

DXT
Computers

Repro G-310 120W od 290,-
Repro G-720 360W od 990,-
Faxmodem 56i homologace 1.490,-
15" SVGA Color monitor od 4.790,-
17" SVGA Color monitor od 6.990,-
Voodoo 3 2000 od 3.490,-

DXT ComputerS spol. s r. o.

Korunní 96, Praha 10 - 100 00

E-mail: dxt@dxt.cz

Internet: www.dxt.cz

Tel./fax: 02 / 2251 3247

Tel./fax: 02 / 2425 5516

Tel./fax: 02 / 2425 7161

Počítače stále skladem
Počítačové komponenty za skvělé ceny

Změna cen a komponentů vyhrazena. Ceny jsou uvedeny bez DPH.

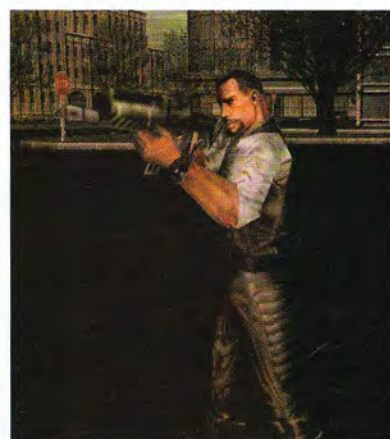


Phoenix

Výrobce Team 17

Datum vydání Q3 2000

Že by se dříve tak populární Team 17 opět prosadil mezi elitu herního trhu? Námět rozhodně není nijak světoborný. Vesmír je prolezlý vetřelci a vy, jako policejní důstojník, jim máte zatnout tibepec. Každopádně screenshotsy z této směsi akce, strategie a adventure vypadají slibně.

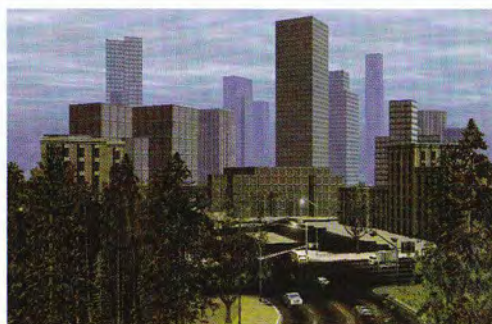


Loose Cannon

Výrobce Digital Anvil

Datum vydání Q2 2000

V minulém čísle jste si mohli přečíst recenzi na *Grand Theft Auto 2*. Gangsterská autíčka zřejmě letí a *Loose Cannon* je toho důkazem. Bouračky, střelení a kradení aut - to budou hlavní devízy této hry. Oproti *GTA 2* nás čeká 3D grafika, uvidíme však, jestli *LC* nebude zao-
stávat v hrátelnosti.





1941

Výrobce GT Interactive

Datum vydání Q4 2000

Přestože obrázky jsou z pre-alfa verze a 1941 je pouze pracovní název, museli jsme tuto hru do novinek zařadit. Milovníci akčních strategií omaných o skutečné události si už jistě brousí zuby. Autoři slíbili zábavu jako u *Hidden & Dangerous* a grafiku jako *Unreal*. Tomu říkám výzva.

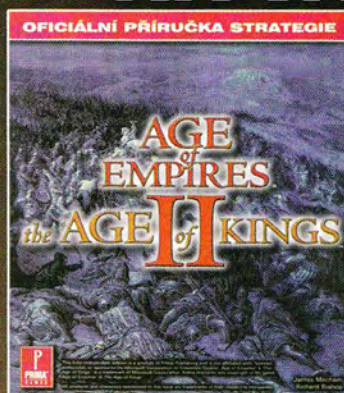
Co vychází v prosinci

1. prosince *Daikatana*
1. prosince *Urban Chaos*
1. prosince *Warcraft Battle Chest Platinum*
1. prosince *Mission Impossible*
2. prosince *MechWarrior III Expansion*
6. prosince *Die Hard Trilogy 2*
15. prosince *Operational Art War II: Elite Edition*
15. prosince *Starlencer*

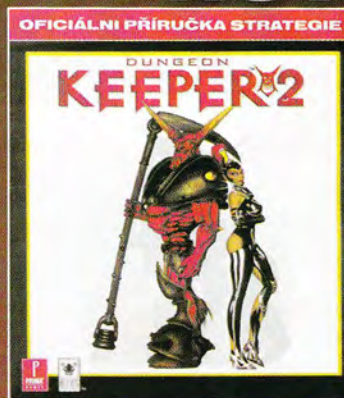
NAŠE KNIHY DO VAŠÍ RUKY



PŘIPRAVUJEME NA VÁNOCE



NOVINKY



JIŽ V PRODEJI:
CAESAR III, HALF-LIFE, POPULOUS,
SIM CITY 3000, ALPHA CENTAURI,
THE SETTLERS III, FALCON 4.0,
LANDS OF LORE III,
HEROES OF M&M III,
STARCRAFT BROOD WAR

Objednávejte dobírkou u:

STUARE, s.r.o., Heinrichova 16, 602 00 Brno
telefon 05/43 24 38 31, fax/zázn. 05/43 24 36 75
e-mail: knihy@stuar.cz, <http://www.stuar.cz>

SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6, tel.: (02) 24 31 36 90
megastore@vision.cz, <http://www.score.cz>

Mars Maniacs

Výrobce Church of Etronic

Datum vydání Q4 1999

Zase jedna hra, které byla naše modrá planeta těsná. S osmi různými automobily si projedete planetu Mars a přilehlé okolí. I když automobily? Spíše bychom měli mluvit o vznášedlech. Spád závodů, detailně propracované okolí a především skvělé mašinky, to by měla být hlavní lákadla *Mars Maniacs*.

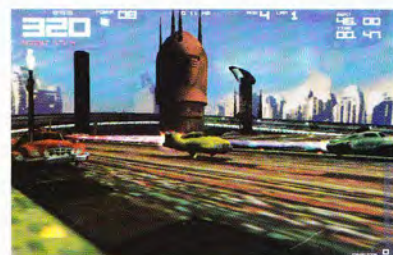


Baldur's Gate II

Výrobce Black Isle Studios/Interplay

Datum vydání Q4 2000

Od ledna tohoto roku probíhaly tajné přípravy na pokračování jednoho z nejúspěšnějších RPG herní historie. Fanoušky prvního dílu potěší, že budou moci své staré hrdiny importovat do nových dobrodružství. Jinak - 120 příšer, spousta NPC a od deváté úrovně si můžete postavit vlastní pevnost.





Stunt GP

Výrobce Team 17

Datum vydání Březen 2000

Velice unikátní nápad reinkarnovat auta na vysílačku a povýšit je do kategorie interaktivní zábavy. Team 17 si však nedělá legraci a s kamennou tváří oznamuje: 24 závodních tratí, 16 druhů aut, vylepšování aut, singleplayer turnaj, závody s časovými limity a multiplayer až pro osm hráčů.



"Nedáme si odvetičku?"



● Pravý Stiga hokej:

postav si svůj vlastní NHL nebo národní tým!
neboj se být tvrdý v soubojích - hráči to vydrží!
kombinuj - tým střílí přesně!

● Odolné kovové hokejky!

● Výměnné figurky hráčů!

● Žádní rozhodčí!



www.mia.cz/stigahokej

Stiga s.r.o., Kutnohorská 288, Praha 10, tel.: 02/70 26 19, 70 10 14

PŘÍLEŽITOST

HIDDEN AND DANGEROUS 2

a další herní projekty připravuje česká firma Illusion Softworks



Brno, Londýn (hel) -
Po velkém úspěchu české hry
HIDDEN AND DANGEROUS,
která je již několik týdnů v první
pětici nejprodávanějších her s
úctyhodným čtvrt milionem
prodaných kusů, se její tvůrci
rozhodli vytvořit pokračování a
datadisk. Současně zahájili
práce na dalších projektech a
konverzi H&D pro konzoli
Dreamcast.

Firma oznámila, že i nadále přijímá na plný úvazek nové grafiky, programátory a designery, aby doplnila svoje týmy. Grafici, kteří mají zájem ucházet se v Illusionu o zaměstnání, musí dokonale ovládat programy Adobe Photoshop 5 nebo 3D Studio MAX 2.5. Předností je klasické výtvarné vzdělání.

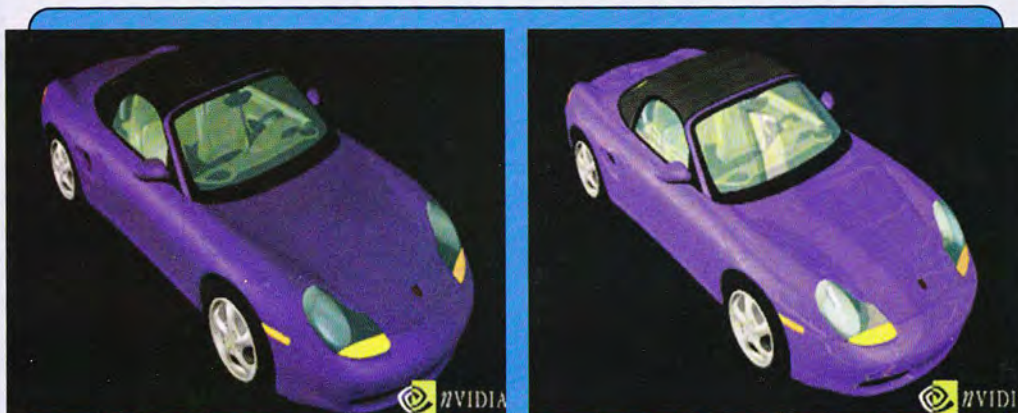
Po programátorech se vyžaduje práce v C++, Direct X a Direct 3D. Špičkový programátor si tak může vydělat až 40 000 korun měsíčně.

ILLUSION
SOFTWORKS

www.illusionsoftworks.cz
www.illusionsoftworks.com

Brno - 05 45210120
Pterodon - 05 45243536
Praha - 02 8544564
Bratislava - 07 54419547
info@illusionsoftworks.com

Use The GeForce256!



Tak ve kterém bouráku byste se nejradši projeli? V tom nalevo, jež stvořila a v reálu oživila některá z běžných karet? Nebo raději počkáte na to, co nám předvede GeForce256?

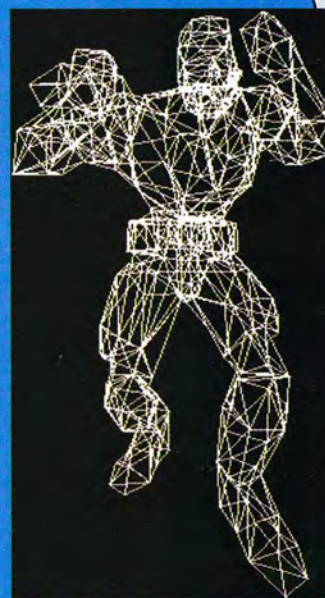
nestabilního stolu. Ovšem časy se změnily. Dnes na trhu s 3D akcelerátory vládou právě ty dvě firmy, které jsme v předminulé větě nepříliš lichotivě představili - 3dfx a nVidia. A právě nVidia v současnosti přichází s novým čipem - GeForce256, jehož revolučnost je srovnatelná snad jen s příchodem těchto urychlovačů jako takových. Naším úkolem je proto naznačit vám, co vás čeká a s určitostí nemine.

CO JE TO GEFORCE256?

Nejlépe bude začít s tím, co znamená samotné jméno - GeForce256. Trochu zkušenější angličtináři jistě vědí, že Force je síla, ovšem při pokusu rozluštit, jaký význam má podivná před-

Vložením grafické karty s procesorem GeForce256 dostane vaše PC sílu a moc rytířů Jedi.

Od roku 1996, kdy se na světlo světa začaly drát první grafické 3D akcelerátory, uteklo už spousta vody. Možná si někdo z vás ještě vzpomene na první pionýry mezi výrobci video karet, jejichž produkty obsahovaly tehdejší megabombu - 3D čip. Byl to například Matrox se svým Mystique, Elsa s Victory 3D, Diamond se Stealth 3D 2000 nebo ATI s 3D-Expression. Jednoznačně nejpoužívanějším čipem byl S3 Virge, ale v kvalitě si s ním rozhodně v ničem nezařadily ATI 3D Rage a MGA 1064SG od Matroxu. Byly to doby, kdy pro první návrhy neznámé společnosti 3dfx měli tehdejší počítačové věšci (R.I.P.) leda úsměv ve svém dezorientovaném obličejích a grafické karty obsahující urychlovače (lépe řečeno zpomalovače) od nVidie byly vhodné tak na podložení



Dynamický čili animovaný model, jako tento z Quake III Arena, si hardwarem T&L příliš nerozumí.

Termíny

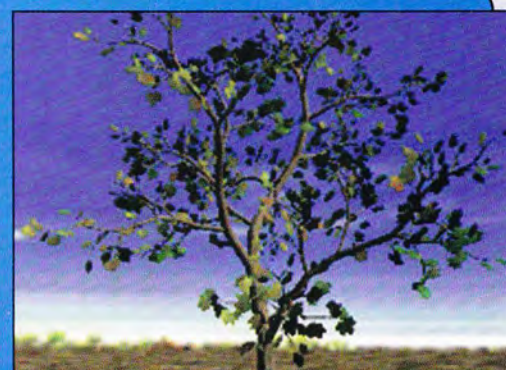
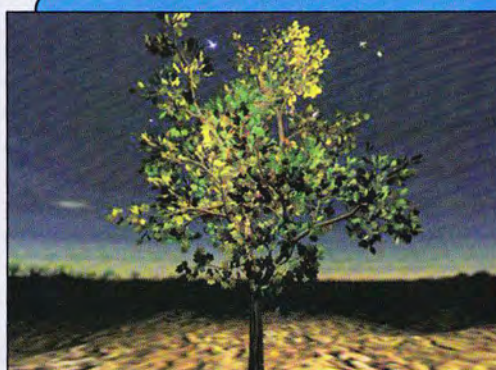
FAST WRITES - způsob komunikace mezi CPU a GPU, jenž neobtěžuje hlavní paměť, jak bylo vždy zvykem

DDR (DOUBLE DATA RATE) - technologie dovolující přenos dat z/do paměti na náběžnou i sestupnou každého hodinového impulsu, což dvojnásobně zvyšuje průchodnost rozhraní paměť-GPU

Z-BUFFER - pro každý bod obrazu se do něho ukládá jeho hloubka

INTEL COPPERMINE - nový procesor od Intelu vyrobený 0,18 mikrónovou technologií, běžící na frekvenci 733 MHz, jenž by mohl být jediným konkurentem právě zlevněného Athlonu od AMD.

VERTEX BLENDING - technika umožňující plynulé přechody mezi dvěma objekty (ruka a předloktí).



Síla GeForce256 je ve statické geometrii. Proto se někdy v blízké budoucnosti setkáme s podobnými stromy i ve skutečných hrách.

GeForce256 ve zkratce

- 15M pixelů za sekundu
- 4 pixely za jeden impuls (QuadPipe)
- 480M pixely za sekundu
- 32 až 128 video paměti
- AGP 4x a Fast Writes
- Plná podpora DX7 a OpenGL
- T&L
- CEM
- TC
- HDTV a DVD přerábání



pona Ge, už jim určitě dojde dech. Pokud prozradíme, že ono Ge je odvozeno od slova Geometry (geometrie), tak jedinou záhadou zůstane magické 256. Jestliže si myslíte, že jde o šířku vnitřní sběrnice, tak jste na velkém omylu, poněvadž číslo 256 pochází od 256bitového renderovacího modulu QuadPipe, ale o tom až o něco později. Dalším v souvislosti s GeForce256 často diskutovaným termínem je zkratka GPU. Chlapci od nVidie totiž snad proto, aby dostatečně důrazně oznámili příchod nové generace 3D akcelérátorů pro PC, hrdě prohlašují, že v případě jejich mašinky se jedná o první grafickou procesorovou jednotku (Graphics Processing Unit - GPU) a nikoliv o obyčejný 3D čip. Jsou to sice jenom slova a z nich vyplývající zkratky, ale pravda je, že GeForce256 má ve svých útrobách rozhodně něco, co si nové jméno zaslouhuje. Jdeme dál!

DO HLUBIN PRVNÍHO GPU

Povrchně můžeme GeForce256 popsat jako 0,22 micro 3D grafický čip, jehož asi 23 miliónů tranzistorů (Intel Coppermine - 28 mil.) na váš monitor vytlačí rozlišení 2048x1536 ve 32bitové kvalitě. Ovšem co se zatím skrývá?

Jádro procesoru je taktováno na 120 MHz, což je nižší hodnota než u jeho starších sourozenců TNT2 a TNT2 Ultra (150 MHz), ale 3D výkon ztracený nižším kmitočtem je nahrazen zbrusu novou technologií, jejíž jméno už zde padlo - QuadPipe. Předchozí akcelérátory dokázaly na jeden takt vyrenderovat maximálně dva pixely, a to při frekvenci 150MHz znamenalo datový tok 300 megapixelů za sekundu (2x150). QuadPipe, skládající se ze čtyř paralelních 64bitových renderovacích kanálů, kde 32 bitů je použito pro barvu, 24 bitů pro Z-buffer a 8 bitů pro stencil buffer, zvládne na jeden impuls vypočítat čtyři pixely. Takže i při nižším taktování zmákně za jednu sekundu vyrenderovat 480 megapixelů (4x120). A to by při maximálním rozlišení 2048x1536 mělo „teoreticky“ stačit na snímkovací frekvenci okolo

150 snímků za sekundu (480 Mpix/2048x1536), na což by opět čistě teoreticky odpovídala třeba TNT2 Ultra s 95 snímků za sekundu (300 Mpix/2048x1536). Ovšem takovéto srovnání je pouhou pouhý fikce.

Paměť, jež komunikuje s GPU pomocí 128bitového (nikoliv 256bitového) rozhraní, je standardně taktována na 166 MHz (1/6ns), což je zase méně než u TNT2 Ultra (183 MHz). Oněch 166 MHz umožňuje maximální šířku pásma (datový tok mezi gra-

fickou pamětí a GPU) něco přes 2,6 GB/s (166x128/8).

Důvodem, proč nVidia používá oněch 166 MHz, je prachsporná cena GeForce256, kterou se snaží díky finančně náročnější technologii vlastního GPU stlačit díky levnější paměti co nejvíce dolů. Naštěstí výrobci, již si vzali na svá bedra nelehký úkol uvedení GeForce256 do světa na svých kartách, se odhodlali použít 5.5ns, resp. 5ns paměti, což posune bezpečnou hranici z 166 MHz na 183MHz, resp. 200MHz. Další inovací, jež se v této oblasti chystá, je využití DDR (Double Data Rate) SGRAM či SDRAM paměti, což by zvýšilo šířku pásma na divokých 6,4 GB/s.

Dalším velmi zajímavým číslem je 15 miliónů trojúhelníků, které je GeForce256 schopen vyrenderovat za sekundu. Ovšem v tak velkém počtu je malý zádrhel. Zkusme proto zase počítat a problém



Hasičák - Takto situaci vidí nVidia: Nalevo je dnešní „suchý“ hasičský vůz a napravo pomocí GeForce256 naleštěný hasičák budoucnosti.



Míra detailů, kterou hodlá do světa počítačových her přinést GeForce256, je jednoznačně patrná z pravého obrázku. Hry, které vyjdou už v příštím roce, budou podobně Goodyear montovat i do svých automobilů.

Soutěž o 3D Blaster Annihilator

Už jste slyšeli o GeForce 256, novém grafickém čipu, jehož tvůrci mu říkají GPU? Pokud ano, tak jistě víte, že díky svým schopnostem je to zatím nejlepší a nekomplexnější grafický akcelerátor pro PC všech dob. Je to dokonce taková bomba, že se prý v australském Melbourne strhla menší přestřelka mezi místními dvěma gangy náruživých hráčů, když se dozvěděli, že v jediném obchodě ve městě mají poslední grafickou kartu s tímto čipem. Abychom alespoň částečně předešli podobným incidentům, rozhodli jsme se vypsat soutěž o jednu parádní grafiku s GeForce256, jejímž výrobcem je firma Creative Labs. Stačí správně odpovědět na tři lehoučké otázky a 3D Blaster Annihilator bude váš.

1) Jak jmenuje grafická karta s GeForce256, jež se jako první objevila na trhu?

- A) Erazor X
- B) 3D Blaster Annihilator
- C) 3D Prophet

2) Jaká je taktovací frekvence procesoru GeForce256?

- A) 100 Mhz
- B) 120 Mhz
- C) 166 Mhz

3) Kolik polygonů dokáže GeForce vyrenderovat za jednu sekundu?

- A) 12 miliónů
- B) 15 miliónů
- C) 17 miliónů



Unreal - Unreal Tournament hraný na GeForce256. Vzhledem k tomu, že UT s GPU příliš nekomaradí, tak se v této hře žádných zvláštních jevů nedočkáte.

vyplave jako leklá ryba na hladinu. Za prvé: chcete mít například 3D scénu poskládanou ze 200 000 polygonů (trojúhelníků), což už je docela nářez, dále byste rádi měli snímkovací frekvenci alespoň 30 fr/s. Když vezmeme v úvahu, že na každý trojúhelník je potřeba asi tak 90 bytů, pak zjistíme, že každou sekundu bude muset dojít k přenosu skoro 520 MB dat mezi procesorem (CPU) a grafickým čipem (GPU), a to už není na dnešních systémech možné, poněvadž při použití klasické desky s Intel 440 BX chipsetem (100 MHz a AGP 2x) prostě takovou hromadu dat do GPU neprocpete. Z předchozí úvahy vyplývá, že na protlačení 15 miliónů polygonů během jedné sekundy na grafický akcelerátor by musela být průchodnost sběrnice alespoň 1,2 GB/s (15mil.x90 bytů + další úpravy). Řešení tohoto zádrhelu přinese až nový intelovský chipset 820 (133 MHz a AGP 4x) ve spolupráci se špičkovou technologií

od nVidie, které se říká Fast Writes. Tato úderná dvojka (Intel 820&Fast Writes) umožní CPU komunikovat s GPU rychlostí až 1,1 GB/s, čili přibližně pětikrát rychleji, než je to možné v současnosti. Ovšem bez chipsetu 820 bude nVidia se svými Fast Writes jako ryba na suchu.

TAK PROČ SE TOMU ŘÍKÁ GPU?

Příčina toho, že si nVidia troufla nazvat GeForce256 jako GPU, je prostá. Jedná se totiž o první 3D akcelerátor, jenž je ochoten provádět hardwarové transformace a osvětlení (angl. transform and lighting - T&L). Pokud netušíte, co za těmito termíny stojí, potom bude asi vhodné trochu objasnit, co se vlastně v takové klasické 3D hře děje. Program postupně řeší tyto úkoly:

1) HERNÍ ZÁLEŽITOSTI - Pohybující objekty (modely), pohybování kamerou, detekce kolizí, deformace objektů atd.

2) PŘÍPRAVA 3D SCÉNY - Určení, které objekty jsou viditelné a které ne. Výběr úrovně detailu, jenž má být pro ten či onen model použit.

3) TRANSFORMACE - Převedení 3D souřadnic, v nichž hra virtuálně existuje, do 2D souřadnic, v nichž naopak „existuje“ vaše obrazovka.

4) OSVĚTLENÍ - Dodání špetky atmosféry pomocí různých druhů světla.

5) PŘÍPRAVA RENDERINGU - Výpočet všech možných údajů, jež

bude renderovací engine potřebovat.

6) RENDEROVÁNÍ - Výpočet konkrétní barvy každého pixelu na obrazovce.

Na první pohled se to zdá být naprosto úžasné. GeForce256 díky tomu, že převezme od CPU špinavou práci v podobě T&L, umožní jeho uspořádaný výkon (až 30%) přenést do jiných oblastí, jako je umělá inteligence postav či fyzika pohybu jednotlivých modelů. Ovšem není všechno zlato, co se třpytí. Například hardwarová transformace není vhodná pro dynamické modely (tj. animované postavy apod.), protože samotnou animaci (ohnout ruku atd.) musí stejně provést CPU, což způsobuje u každého snímku určité zpoždění, když musí GPU čekat na ještě nezanimovaný model. Dalším velmi sporným bodem je celé hardwarové osvětlování. „Podpora hardwarového T&L není něco, co bychom chtěli právě dělat. Pokud totiž všechny hry začnou používat poněkud omezené T&L osvětlení, nebude mezi nimi ohledně světla rozdíl,“ řekl hlavní programátor připravované 3D řezby *Summoner* - Mark Allender. A ostatní vývojáři her se připojují. Někomu se nelíbí celé HW T&L, dalšímu nevyhovuje pouhých osm světla, jež GeForce256 podle OpenGL standardu podporuje, a jinému to v době Athlonu a Copperminu přijde zbytečné. No uvidíme.

TO NENÍ VŠECHNO!

Opravdu to není všechno. GeForce256 například zatím jako jediný 3D čip (pardon GPU) přichází s tzv. Cube Environment Mappingem (CEM), technologií, jež podporuje nové DirectX 7 a která dovoluje vytvářet realističtější a méně zkreslené odrazy prostředí na předmětech s reflexním povrchem. A rozhodně stojí za zmínku i jiné technologie, jako je komprese textur (TC), plnorychlostní anizotropické filtrování, vertex blending či DVD playback.

VÝSLEDEK

I přes všechny ty malé nedostatky a výtky vývojářů je cesta, na kterou nVidia vyrazila s procesorem GeForce256, ta jediná správná. A jak to uzavřít? Snad citátem jednoho internetového nadšence, jenž trochu nadsazeně přirovnává GeForce256 k výstupu prvního člověka na Měsíc: „GeForce256 je malý krok pro nVidii (alespoň doufám), ale velký skok pro hráčstvo.“

Vývoj 3D akcelerátorů

	1996	1997	1998	1999
Herní záležitosti	CPU	CPU	CPU	CPU
Příprava 3D scény	CPU	CPU	CPU	CPU
Transformace	CPU	CPU	CPU	GPU
Osvětlení	CPU	CPU	CPU	GPU
Příprava renderingu	CPU	3D čip	3D čip	GPU
Renderování	3D čip	3D čip	3D čip	GPU

Testovali jsme GeForce256

aneb Jak si vedl 3D Prophet v náročných zkouškách dospělosti.

Ano, máme Guillemot 3D Prophet. S přimhouřením obou očí nad faktem, že jsme si ho byli nuceni na vlastní náklady sehnat v zahraničí, musíme nahlas prohlásit, že je SUPER. I když... Ale nezdržujeme nesmysly a pojďme k věci. K testům samotným.

NA ČEM JSME TESTOVALI

Základní přístroj, jenž nám posloužil k testům, se skládal ze základní desky Asus P2B (AGP 2x), do níž byl zatlačen procesor Pentium III 600 MHz a 256 MB základní paměti. Vzhledem k tomu, abyste měli alespoň nějaké srovnání výkonu se současnými čipy, rozhodli jsme otestovat současně i karty s Rivou TNT2 Ultra (3D Blaster) a Voodoo3 3500 (3dfx).

Jako testovací programy jsme použili hry. První z nich, klasický *Quake II*, nový *Quake III Arena* a pro tyto účely velmi často používaný *Expandable*.

QUAKE II

Quake II je asi ta nejvhodnější hra pro test karty pod OpenGL bez podpory hardwarového T&L.

GeForce256 to TNT2 Ultra a Voodoo3 natřela na celé čáře. Ve všech rozlišeních byla o 25% až 30% výkonnější než TNT2 Ultra, a dokonce při 800x600 ji to nandalo o celých 33 snímků za sekundu víc.

EXPANDABLE

Výsledky test pod Direct 3D, který používá *Expandable*, jsou na první pohled rozpačité. Když opomeneme to, že GeForce256 byla v průměru pouze o 8% rychlejší než TNT2 Ultra, tak musíme naopak zdůraznit její porážku při rozlišení 1600x1200 v 32bitové kvalitě, kde za TNT2 Ultra zaostala o celých 14%. Sami jsme tomu nechtěli věřit, ale asi po deseti marných pokusech jsme naší snahu vytlačit z GeForce256 trochu víc vzdali. Příčina propadu GeForce256 může být ukryta lekdě, ale s největší pravděpodobností bude chyba vězet v ještě nedotažených ovladačích (použili doporučené nVidia 2.08 Detonator) pro Direct 3D, což by mohlo vysvětlit i onen pokles výkonu v nižších rozlišeních, než bylo oněch katastrofických 1600x1200.

QUAKE III ARENA

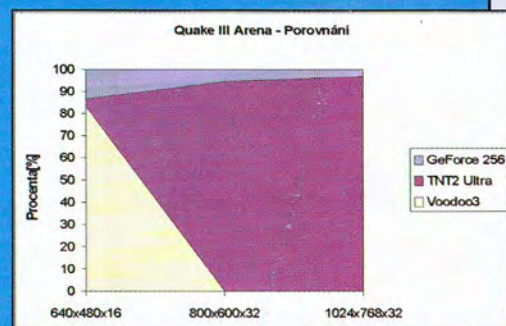
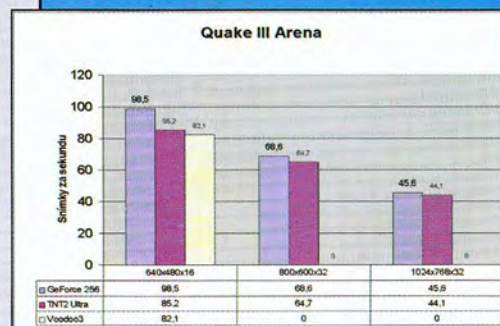
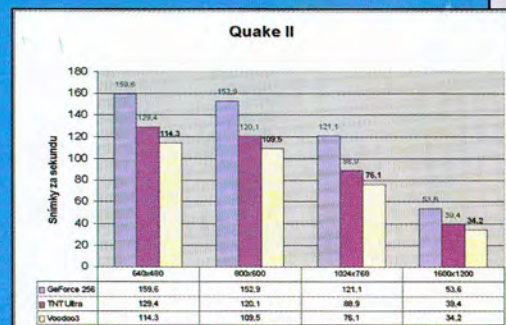
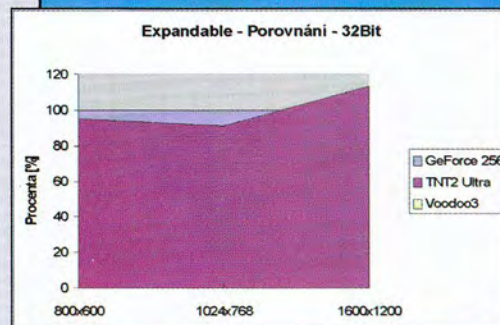
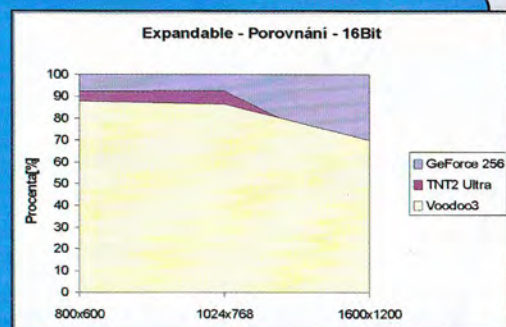
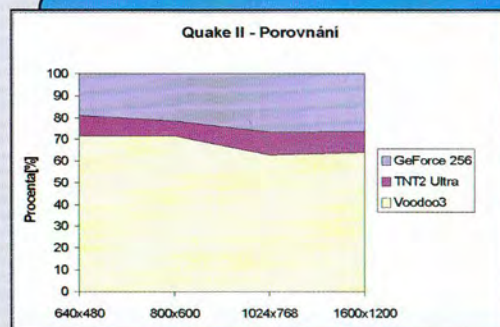
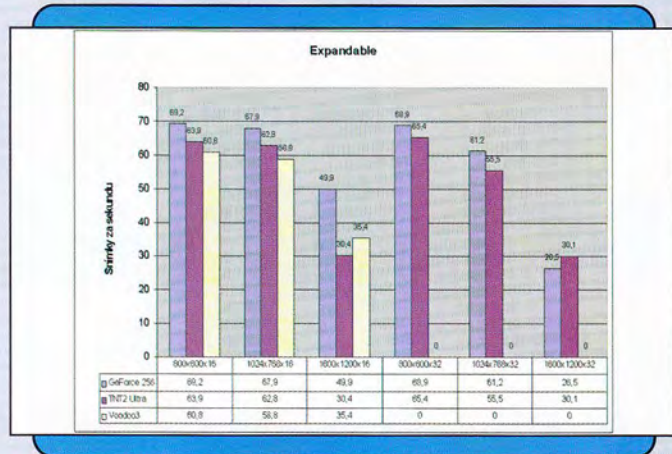
Na úvod je vhodné připomenout, že *Quake III* běží pod OpenGL a zatím jako jediná hra podporuje hardwarové T&L. Rovnou se vám přiznáme, že výsledek nenaplnil naše představy o 3D akcelérátoru příští generace. Možná to bylo proto, že *Quake III* není ještě to pravé ořechové pro GeForce256, poněvadž maximální počet polygonů, z nichž může být libovolná scéna sesta-

vena, je stanoven na 10000, a to by se snímkovací frekvence musela pohybovat okolo 1500 snímků za sekundu, aby byl dosažen maximální počet 15 miliónů vyrenderovaných polygonů za sekundu.

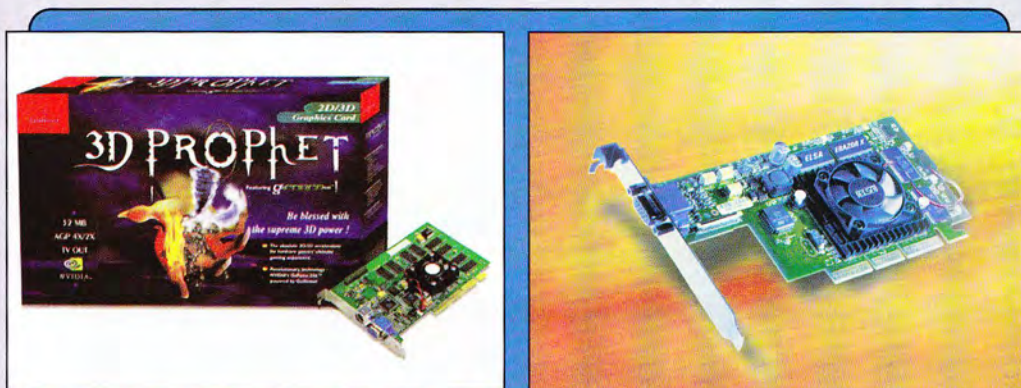
GeForce256 sice poražen nebyl, ale dá se o tom vůbec mluvit, když při rozlišení 1024x768 v 32bitové kvalitě byl rozdíl mezi GeForce256 a TNT2 Ultra sotva 1%?

VÝSLEDEK

I když je pravda, že GeForce256 umístěný na kartě 3D Prophet od firmy Guillemot nepotvrdil svoje schopnosti, i tak si myslíme, že o jeho kvalitě není potřeba pochybovat, protože jsme ani v jedné ze tří her nemohli otestovat jeho výkon při použití technik, jako jsou cube environment mapping, vertex blending, multitexturing nebo komprese textur. Proto nevěšme hlavy a vyčkejme času, kdy GeForce256 ukáže svou sílu v plné kráse.



Koupit, nebo počkat?



Vyberete si 3D Prophet od Guillemotu, Erazor X od Elsy nebo si raději počkáte, až co přinese začátek roku 2000? Volba je jenom na vás. Proto zvažte pečlivě, co se vyplatí a co ne.

N Největším problémem GeForce256 je fakt, že kromě multiplayerového *Quaka III* ještě neexistuje hra, která by GeForce256 dokázala rozjet na plný výkon. Je krásné, že čip zvládá transformace a osvětlení, ale má to takový význam, když i samotný vývojáři her nevědí, co si o jeho dnešním uplatnění mají myslet. Ani my si netroufáme odhadnout, kdy se HW T&L (transformace a osvětlení) stane samozřejmou součástí našeho života, ale teď na to rozhodně není vhodná doba. GeForce256 v jeho začátku provázejí nepřijemné porodní bolesti. Nový Direct X 7, který úžasně vlastnosti GeForce256 podporuje, má problémy sám se sebou a o chip-

setu Intel 820 (AGP 4x), jenž by měl z akcelérátoru vytlačit úplné maximum, si zatím můžeme nechat jen zdát. Navíc se za čas na trhu objeví konkurence jako Savage 2000 a možná i Glaze 3D, což vzhledem k jejich specialitkám určitě zamíchá kartami (možná i s těmi ve vašem PC). Pokud ovšem nechcete na nic čekat a už jste pevně odhodláni ošperkovat svůj stroj grafickou kartou s GeForce256, pak jsme vám připravili menší přehled všech šesti video karet, které už na trhu jsou nebo na něm v brzké době budou.

Na začátek je vhodné říct, že všechny zde uváděné karty mají 32 MB paměti a 350 MHz RAMDAC.

3D BLASTER ANNIHILATOR

Karta od **Creative Labs**, jež má jednoznačně nejsympatičtější jméno ze všech, byla vůbec jako první. Ovšem malí žlutí chlapci ze Singapuru si s tím příliš práce nedali. Ne, že by karta byla odfláknutá, to v žádném případě, ale jedná se v podstatě o referenční kartu tj. kartu, jež byla pro různé potřeby nucena vyrobit sama nVidia, na kterou se akorát napsalo 3D Blaster Annihilator a zabalilo se to do pěkného obalu. Je nesmysl si myslet, že by Creative Labs chtěli někoho ošidit, ale fakt, že do „Vyhlažovače“ dali tak málo vlastní invence, je alespoň na první pohled poněkud smrdutý.

3D PROPHET

U nás nepříliš známá firma **Guillemot** vyrazila 1. listopadu na trh s 3D Prophetem (Věstec). Jméno je pro kartu s GeForce256 opravdu přílehlavé. Ano, věští všem hráčům dobré a výkonné časy se spoustou polygonů v paměti a přehráší pixelů na obrazovce, ale dnes to ještě tak není. Stejně jako Annihilator je na první pohled k nerozeznání od referenční karty, čímž si mezi hardware-vými puritány nadělá hromadu nepřátel.

ERAZOR X A ERAZOR X²

Erazor X od německé **Elsy** se měl vlastně narodit jako první, a to už v polovině září. Ovšem designéři se rozhodli ještě trochu na kartě zamakat a přesunuli její vydání na konec listopadu. A jaký bude výsledek? Především karta bude mít vlastní design, což je vzhledem k 3D Prophetu a Annihilatorovi docela příjemné. Pokud jste notoričtí přetaktovávači, jimž ani kapesní hodinky neběží na obvyklé frekvenci, pak by bylo rozumné počkat právě na Erazor X, poněvadž karty od Elsy jsou v tomto směru proslulé svou poddajností. Ptáte-li se, jaký rozdíl je v Erazoru X a Erazoru X², pak vězte, že Erazor X² je verze s DDR pamětí, která by se měla na trhu objevit až v příštím roce. Zajímavým argumentem pro nákup karty právě od Elsy je software, poněvadž na CD, jež grafiku doprovází, najdete takové věci jako plnou verzi nějaké špičkové 3D hry, Corel Draw 7 a Corel PhotoPaint 7. A to je slušné, ne?

WINFAST GEFORCE256

Ano, i americký **LeadTek**, proslulý výrobce základní desek a grafických karet, sáhl po GeForce 256 a napájel ho na svou kartu a v podstatě by se neměl od konkurence příliš lišit.

AGP-V6600

Asus na své kartě nenabízí nic speciálního, včetně designu. Jediným nepřijemným místem by mohla být absence TV výstupu.

SPECTRA 7400

O kartě, jejímž výrobcem je firma **Canopus**, toho moc nevíme, poněvadž je určena jenom pro japonský trh a veškeré informace jsou pouze v japonštině.

Enginy

PARADOX (ENGINE)
Creative Asylum
D3D

SILEX (ENGINE)
Act-3D
D3D

LITHTECH2(ENGINE)
Monolith Entertainment
D3D

Podpora GeForce 256

JMÉNO	VÝROBCE/DISTRIBUTOR	ROZHRANÍ
Tribes 2	Dynamix/Sierra	OpenGL
Harm:Bloodline	Auran/EA	D3D
Experience	The Whole Experience	D3D
Quake III: Arena	id Software/Activision	OpenGL
Evlova	Computer Artworks/Interplay	D3D
Stonekeep 2	Interplay	OpenGL
Messiah	Shiny/Interplay	OpenGL
Demolition	RacerPitbull/Infogrames	D3D
GiantsPlanet	Moon/Interplay	D3D
Halo	Bungie	OpenGL
Oni	Bungie	OpenGL
Mig Alley	Interplay	D3D
Shadowman	Acclaim	D3D
Ultima Online 2	Origin/EA	D3D
Ferrari	Acclaim/Acclaim Racing	D3D
Drakkan 2	Surreal/Psygnosis	D3D
Soldier	Sinister Games	D3D
Knights	Digital Infinity	D3D
Terminator 3D	Orange Games	D3D
WarBirds 3.0	Interactive Magic	D3D
Colin McRea Rally II	Codemasters Racing	D3D
Black and White	Lionhead/EA	D3D

Kdo se postaví GeForce256?

Bude to Savage 2000, Glaze 3D, nebo dokonce Voodoo 4 zvaný Napalm?

Ačkoliv by se mohlo zdát, že GeForce256 od nVidia nemá konkurenci, není to pravda. Dřív nebo později se na světových trzích objeví nové super čipy, které rozhodně mají díky svým silným motorům šanci rozčeřit zatím klidnou hladinu adrenalinu bořící od nVidia.

SAVAGE 2000

Firma S3, výrobce Savage 2000, sice nehlásí do světa hesla typu: „Náš čip je první GPU!“ nebo „Jedná se o 3D akcelerátor nové generace!“, ale přitom má docela slušnou šanci postavit se strašlivě vyhypovanému GeForce256 od nVidia.

Savage 2000 je vyroben 0,18 micro technologií, což je zatím mezi 3D akcelerátory pro PC jednoznačně světové prvenství. Vzhledem k tomu, že 0,18 micro výroba je mnohem levnější než 0,22 micro, je jeho cena (\$29 za 1 při nákupu 10000 kusů) podstatně nižší než u konkurence. Snadno si domyslíte, že i karty obsahující Savage 2000 budou levnější, a tudíž i zajímavější pro konečného uživatele.

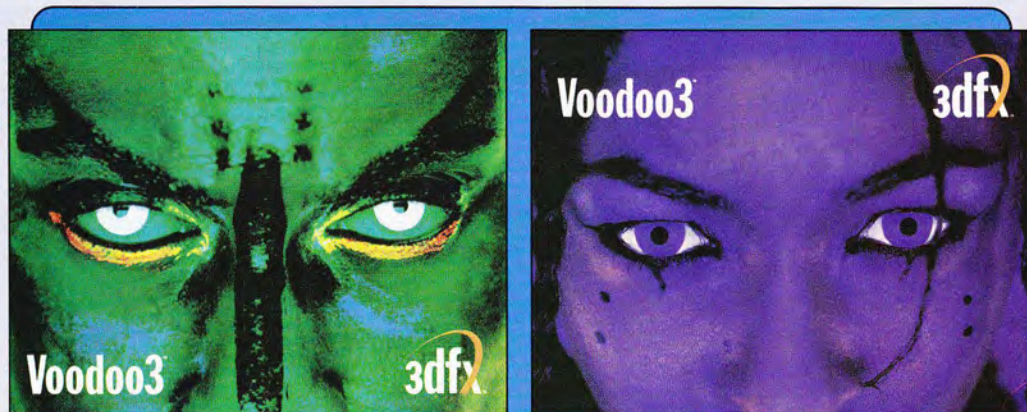
Ovšem S3 nepřichází jenom s nižší cenou, to by určitě nestačilo, pokud by to nebylo podloženo kvalitou. Savage 2000, jenž je spleten jenom ze 12 milionů tranzistorů (GeForce256 - 23 mil.), rozhodně žádné ořezávkato není.

To, co brzdilo v rozletu jeho předchůdce (Savage 4), byla 64bitová sběrnice. Savage 2000 je už 128bitový a zvládne rozlišení do 2048x1536. Jádro má mít taktováno na 150 MHz a paměť na 166 MHz. I když 350 milionů pixelů, jež zvládne vyrenderovat za sekundu, není příliš (GeForce 256 - 480Mpix/s), tak jeho úžasných 700 mil. texelů za sekundu určitě stojí zato. Výhody tak vysokého čísla se projeví především u her používajících multitexturing, což se bude v blízké budoucnosti týkat asi všech. Navíc novinka nazvaná Quad-Texturing umožní využít až čtyři textury na výpočet jednoho pixelu, od čehož se očekává rapidní zvýšení kvality. Pochopitelně i Savage 2000 vyšel směrem do budoucnosti a podporuje hardwarové transformace a osvětlení (S3TL), Intel 820 čipset (AGP 4x), kompresi textur, bump mapping atd.. Ovšem je divné, když S3 mluví o plné podpoře DirectX 7 a přitom na Savage 2000 nebudou implementovány takové věci, jako je Cube Environment Mapping nebo Vertex Blending. Omezení by mohlo být i 64 MB (GeForce256 - 128 MB) paměti, jež je pro tento 3D akcelerátor strop.

No uvidíme, co nějaký „Viper 2000“ nebo podobně nazvaná grafická karta předvede. Rozhodně by to mělo stát zato.

VOODOO4 A VOODOO5

3dfx jsou pravděpodobně v úzkých. Proto snad je okolo jejich příštího



čipu (VSA-100) takové ticho po pěšině a údaje, jež jsme se dozvěděli z několika málo rozhovorů, jsou ohledně T&L více než vyčerpávající. Jediné, o čem se je někdo od 3dfx schopen trochu rozprávět, je tzv. T-Buffer a komprese textur.

T-Buffer je vlastně lehce upravená technika, jež je pod jménem Accumulation buffer už dlouho implementována v OpenGL. Jeho přínos bude spočívat především ve z kvalitnějších prostorového anti-aliasingu, motion bluru a všemožných efektů jako jsou stíny či odrazy, které rozhodně přispějí k ještě větší realističnosti her budoucnosti. Komprese textur, jejíž přívlastek je „Open“ (otevřený), je sice dobrá věc, ale žádný zásadní průlom to není. Jedinou zbraní, která bude alespoň trochu srovnatelná s ostatními čipy, bude fillrate, jenž by se měl pohybovat mezi 337-367 miliony pixelů vyrenderovaných za sekundu na jeden čip, které by se karty měly dávat nejméně ve dvojici, což zvedne fillrate dvakrát. Vzhledem k tomu, že první karty s VSA-100 se objeví na trhu na jaře příštího roku, můžeme říct, že Voodoo4 a Voodoo5 jsou záležitosti, na které se ani nevyplatí čekat, poněvadž úspěch by mohl být zátěží v případě, že by na trhu byly už dobrý půlrok.

GLAZE 3D

Nepříliš známá finská společnost Bit-Boys ohlásila už asi tak před rokem

a půl svůj projekt nazvaný Glaze 3D. Ovšem zatímco jiným firmám, jako jsou 3dfx a nVidia, trvá převedení jejich produktů z papíru na křemík přibližně půl roku, Bitboys na to v konečném součtu budou potřebovat skoro dva roky, a to není jisté, že se jim to vůbec podaří dotáhnout do konce. Všichni bychom měli statečným Finům úspěch přát, protože čísla, jež kolem Glaze 3D prosáklá na povrch, jsou docela zajímavá.

Glaze 3D by měl vyjít ve dvou verzích 1200 a 2400. Verze 2400 by měla zvládnout vyrenderovat 1200 milionů pixelů za sekundu (!) a zároveň závratných 2400 milionů texelů za jedinou sekundu. Dalším velmi zajímavým artiklem, jež by Glaze 3D měl skrývat ve svých útrobách, je tzv. „Embedded“ paměť. Ta je velká 9MB a je spojena se samotným jádrem procesoru 512bitovou sběrnici. Její účel je jasný - rychlost. Proto pak mohou padat čísla jako 2400 texelů/sekundu, i když procesor bude taktován jen na 150 MHz, a paměť, jež může být maximálně 128MB, je na 200MHz. Glaze 3D sice nebude podporovat T&L, ale zato se zde objeví něco podobného jako je T-Buffer od 3dfx.

No vypadá to parádně, a když ještě dodáme, že čip by neměl stát více než ty od nVidia a 3dfx, pak nemůže Glaze 3D stát nic v cestě za šťastím.



Wheel of Time

Hra, na kterou jsme se zatajeným dechem čekali takřka čtyři roky, leží teď na pitevním stole, odhalená až na kost. Je po boji. Kolo času se dootočilo a je na čase si říct, kam nás zavedly jeho cesty.



Kolo času se točí a Věky bezcitně plynou, ztrácejíc vzpomínky, které se staly legendami. Legendy tiše blednou a stávají se mýty, a i mýty budou sladce zapomenuty, až se vrátí Věk, který je vzkřísil.

Když jsme vás v minulém čísle informovali, že *Wheel of Time* bude rozhodně jedním z nejdůležitějších titulů letošního podzimu, byli jsme skálopevně přesvědčeni o tom, že se v našem prvním, poněkud horkou jehlou šitým úsudku nemýlíme. Náš názor měl v celku pevné základy už v přesvědčení, že tvůrci *Wheel of Time* (WoT) - Legend Entertainment - prakticky nikdy neudělali špatnou hru. Jejich nejlepší kousky, fantasticky absorbující adventury jako *Shanarra* či *Mission Critical*, dodnes zdobí nejčestnější místa redakčních pařboček. Distributor *Wheel of Time* - GT Interactive - nám v poslední době přinesl krom superhity *Driver* i vynikající variaci na tombráiderovské téma v podobě hry *Drakan*. Zkrátka a dobře, málokterá hra má o mnoho lepší předpoklady být skutečným hitem.

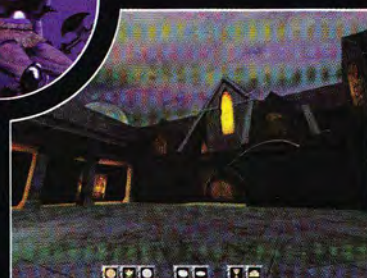
Přesto přišla zhruba po dni ostřejší pařby jistá deprese, a to i když *WoT* skutečně přináší vše, co bylo slíbeno, a ještě o mnoho víc. Kámen úrazu je však v tom, že jsme různé věci očekávali na zcela jiných místech, v jinou dobu a v jiné podobě. Nechápete? Ani se vám nedivím,



takže si to raději pojďme probrat pěkně od začátku.

UNREAL ENGINE, DOBRÝ SLUHA, ALE ŠPATNÝ PÁN

Poněkud netradičně začneme tím, co vás první praští do očí, když *WoT* vrazíte do spokojeně vrnící CD mechaniky. Pokud pomineme minimální - půlgigovou instalaci, budou to jistě velice zvláštní metodou zpracovaná intra, demo a filmečky vůbec. Má zkušenost mi říká, že na první pohled váš žaludek nezůstane klidný. Smouhy, způsobené nepříliš kvalitní kompresí, neortodoxní přístup animátorů a modely postav, které by neobstály ani v nízkorozpočtové adventure z prostředí léčebny popálenin, vás rozhodně do varu nedostanou - tak jako napoprvé nedostaly mě. Po delší době se sice záměr autorů zjeví jasně jako meč Excalibur nad vodou Jezera Věků - jde o to co nejvíce sblížit pocit z příběhových scén a hry samotné. Přesto nechápu, proč se hlavní



hrdina tváří po celou dobu hry jakoby nic, přitom každý soudný hráč po prvním pohledu ví, že se v jeho kalhotách odehrálo něco velmi nepěkného; něco, co má neblahý vliv na „tvar“ jeho chůze. Situace je o to tristnější, že hlavní hrdina není až tak mužského pohlaví. Hádáte správně. Je to dívka. Teď ještě ovšem necháme tento milý fakt na chvilku stranou a podíváme se na zpracování samotné hry.



Není všechno zlato...

Před čtyřmi lety silně zasáhly naše herní dušičky první supernadějné screenshoty z WoT. Dnes už víme, že ty krásné obrázky nebyly stvořeny díky mocnému 3D enginu, ale rukou podlého 2D grafika. Hanba!



Ano, už podruhé jste uhádli! Fantastickou grafiku hry skutečně obstarává poslední verze Unreal engine. Je třeba říct, že v grafickém ztvárnění, a hlavně v použitém enginu, také tkví valná část vlastností celé hry. Pokud si myslíte, že hlavním problémem Unreal engine je hardwarová náročnost, tak vás zklamám. Hru jsme testovali na všem, co se alespoň drobet tvářelo jako počítač, včetně archivních ročníků, jako je Pentium 166 s 3dfx 1, a téměř vždy si šlo pohrát s konfigurací tak, aby byla hra v pohodě hratelná. Bilesco se ji v hardwarově testovacím berserku dokonce jal instalovat na P 120 a - světe div se - sice to vypadalo jak psí lejno, ale pařit se to dalo!

Krom flexibility září Unreal engine, a tím pádem i WoT, i fantastickými interiéry s maniakálně vyplepanými detaily. Kvalita textur je naprosto úžasná a převyšuje všechno, co bylo kdy v jaké PC hře spatřeno. Pokud jste nevěřící Tomášové, vyzkoušejte si demo na CD nebo pečlivě prostudujte screenshoty a dáte nám za pravdu. Poněkud slabší jsou exteriéry, kde WoT poněkud doplácí na neschopnost zobrazovat zaoblené povrchy pomocí takzvaných Beziérových křivek, tedy věc, jež je vlastní třeba Quake III. Přestože



▲ Ajojaj, tady si někdo pořádně nadělal do kalhot!
 ▲ Tihle dva chlapci okusí v následující minutě lahodné menu v podobě dvou ohnivých kouli.

není pobyt „venku“ vyloženým očistcem a například některá líbezně indigová vodní jezírka či široké potměnělé pláně Tar Valor jsou pěkným vizuálním zážitkem, zaručujeme vám, že vždycky budete raději vychutnávat podzemní kobky Shadar Logoth než ložit po pláních země Blight.

Na začátku jsem naznačil, že z použití Unreal engine vyplývají i jisté, řekněme, neblahé skutečnosti. To, že exteriéry nejsou tak boží jako vnitřní prostory, si sice můžeme říct, ale zároveň je třeba přiznat, že i přesto je jen málokterá jiná hra trumfne. Největší problém tedy spočívá v animaci postav, která z nějakého podivného důvodu není

příliš, teď se obtížně volí slova, snad plynulá, snad dobře koordinovaná, každopádně je příliš těžkopádná a nedobře vypadající. Snažím se popsat přesně ten moment, když příšerky poněkud plavou a velmi nejasně překonávají i poměrně velké vzdálenosti. Celý dojem pak nepůsobí „gruntovně“ třeba jako u Half-life, ale poněkud typicky unrealovsky „fórově“. Tato vada na kráse není tak velká, aby pokazila hru, ale není tak malá, aby se jí nevyplatilo připomenout.

Když už jsme u technického, je vhodné se zmínit i o hudebním zpracování. Nejen,

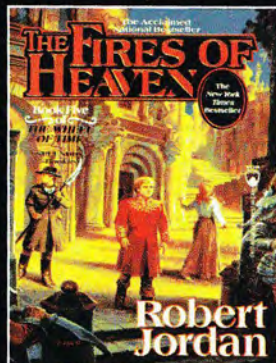
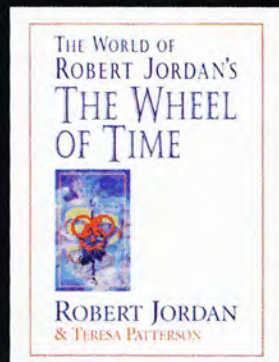
Fantastickou grafiku hry skutečně obstarává poslední verze Unreal engine.

že za svým vizuálním bratříčkem vůbec nezaostává, ale spíše ho ještě převyšuje! Fantastické keltsko - rockové rytmy totiž složili dva kumštýři, kteří svého času hráli v kapele formátu Jethro Tull. Možná, že tu skupinu neznáte, a ani se vám nedivím, k mým favoritům rozhodně také nepatří, ale zeptejte se na tohle jméno svých rodičů, jistě zavýsknou. Zvukové efekty, zejména pak počasí, třesot zbraní, temná zařikání i radostné výkřiky patří bez řeči ke špičce dnešních možností.



Literární předloha

Autorem knihy *The Wheel Of Time*, jež posloužila jako námět pro stejnojmennou hru, je slavný spisovatel fantasy literatury Robert Jordan, který je neprávem přirovnáván k praotci tohoto žánru J.R.R. Tolkienovi. Jeho sedmisvazková saga, jež začala vycházet v roce 1990 a zatím poslední sedmý díl spatřil světlo světa v roce 1997, rozpoutala po celém civilizovaném světě horečnou nákupní peklo. Naštěstí Robert Jordan neusnul na vavřínech a všichni jeho fanoušci se mohou těšit na osmý díl - *The Path Of Daggers*, který se má objevit na pultech knihkupectví už v prosinci tohoto roku.



ČASY SE MĚNÍ

Před dávnými a dávnými roky, v období zvaném Věk Legend, vypustilo lidstvo na světlo, což nemělo být nikdy spatřeno. Přízrak. Přízrak se změnil v Hrůzu. Hrůza v Děs. Děs v Temnotu. Největší z lidí, vedeni společnou myšlenkou, uvrhli Temnotu zpět do Lůna matičky země a uzavřeli její cesty za pomoci čtyř magických Pečetí. Avšak každá Pečeť představovala příliš velkou moc a nadvládu nad světem viděným i neviděným. Půtky a rozbroje nepoučeného národa vedly ke ztrátě Pečetí a nekonečné šířící nejistotě, kdo by je mohl shromáždit. Nyní po mnoha tisících letech, stojí proti sobě čtyři síly, každá se svými vlastními úradky a plány, každý chvívá magických Pečetí k Bráně Temnoty.

Jak možná víte, pozadí celé hry je zasazeno do knižního světa *Wheel of Time*

▼ Mapa celého světa *Wheel of Time*

▼ Zrcadlo, zrcadlo pověz mi, proč mám na sobě tak ohavné hadříky?

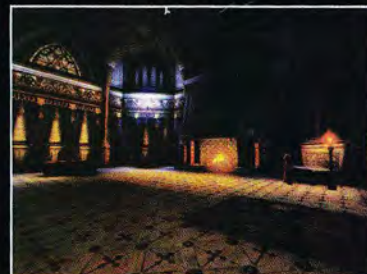


Time, kterým nás už od roku 1990 zásobuje Robert Jordan. Sám jsem bohužel neměl tu příležitost žádnou z jeho knih číst, takže mi tento rozměr posouzení celé hry drobet chybí. Na druhou stranu nečekejte, že by děj hry přesně kopíroval některou z knih. Na identickém prostředí a vzájemných vazbách vybraných hlavních hrdinů byl vytvořen zcela nový příběh, kteří sami autoři označili za prequel. Toto podivné slovo značí jakési „předpokračování“, tedy přesně to, co v poněkud futuristější podobě předvádějí například Hvězdné války. Zahrajte si hru a jste optimálně připraven na samotnou knižní sérii. Pokud už máte knížky za sebou, radujte se, procházejte důvěrně známá místa a koste důvěrně známé nepřátele! Věru - nádherná představa!

Časy se mění. Legend Entertainment byla dříve firma specializující se na vývoj prvotřídních adventur, dnes si brousí zuby na titul „Nejlepší užití Unreal engine“. Dříve byste hrdinky počítačových her spočítali na prstech jedné ruky, dnes je situace stejná, ovšem na prstech budete mít místo panenek navěšené panáčky. Před časem byly hry zábavou pro magory a dnes si scénář k *WoT* švihne chlapík, který prodal po celém světě více než 7 milionů knih, přičemž hudbu složil bývalý kytarista a zpěvák z Jethro Tull. Uff! Časy se mění.

SINGLE PLAYER

Pokud se ptáte, proč je účel této sekce podáván skutečně rádně „po lopatě“, je to proto, že *WoT* pro jednoho hráče a v síťové parbě je velice rozdílná zkušenost.



nost. Single player je zaměřen na velmi propracovaný a dějově skotačivý příběh, který se soustřeďuje zejména okolo Elayny Sedai, (čti elína sedai), kronikářky Bílé Věže. V tomto architektonickém skvozu sídlí už od věků společenství sester Aes Sedai (čti ai sedai). Elayna je sympatická mladá dáma, která má potíže, a je jen na vás jí z nastalé šlamastyky vytáhnout. Je pravda, že její sympatičnost rozhodně nedosahuje výšin Rynn nebo Lary, ale i tak je o něco příjemnější bojovat za svou věc v kůži mladé dívky než starého smradlavého chlapa. (Nebo je to jen můj pocit?) Hlavní schopností Elayny je kouzlení pomocí Terangrealů, starobyklých artefaktů z Věků Legend. Ty, v podobě různých magických předmětů, nachází na svých cestách a skrze ně také zesílá svá kouzla.

Příběh je vám vyprávěn v renderovaných sekvencích mezi jednotlivými misemi. O kvalitě filmčeků jsme již hovořili, o jejich obsahu nikoliv. První věc, která vás zarazí, je fakt, že v mnoha sekvencích se nic výrazného nestane. Zejména v počátečních fázích jde zejména o to, přežít nával informací, které se do vás hra snaží nahustit. Nemožnost zapnout titulky a nepříliš vysoká atraktiv-





nost animací tak nejspíše způsobí, že je jen málokdo vydechá bez spásného stlačení klávesy Esc. Pokud však v sobě duševní a jazykovou sílu najdete, bití rozhodně nebudete. Už „základní nastavení“ příběhu, které jste si měli možnost přečíst o pár řádek výše, není úplná bída, avšak dějové zvraty, kterých budete později svědkem, jej rozhodně předčí. V podstatě vás celou hrou budou provázet tři další charaktery, z nichž ani jeden vám nebude přátelsky nakloněn. První z nich, Vůdce Děti světla, je pravděpodobně chlapík, který si zahrává s věcmi, jež zli Kolumbijci prodávají před školou neopatrným dětem.

Jinak se totiž jen těžko dá vysvětlit fakt, že tento vymítač zla smrtelně nenávidí společenství sester Aes Sedai, které jsou, jak pochopíte ze hry, tou jedinou zárukou skutečně čistých úmyslů.

Navštívíte (a nejen to) i domov Vraha, nechutného intrikána a lháře, který ve

shromáždění Pečetí vidí svou cestu za mocí. Jeho obydlím (pokud se to tak dá nazvat) jsou ruiny Shadar Logoth. Místo, kde vám, alespoň při prvním procházení, bude běhat mráz po zádech. Třetím a posledním těžátkem na misce vah osudu je Forsaken, zvaný Ishmael, Přisluhovač temnot. Není třeba dodávat, že setkání s ním vám taktéž zkazí odpoledne.

Na takto vyprávěný příběh přímo navazují mise z něj vyplývající. Variabilita



▲ Ukázka kouzla Chain Lighting.

◀ Některé exteriéry jsou skutečně úžasné.

misí je poměrně vysoká. I když, abych si neslínal do hrníčku, v podstatě bude pokaždé vašim úkolem někde dojít nebo někoho zabít. Vtip je ovšem v tom, že tyto úkoly jsou obratně zamaskovány různými „vyššími“ příběhovými principy, a hlavně design misí patří rozhodně k tomu nejlepšímu, co jsme viděli. Ať už bude vašim úkolem projít úroveň, v níž se nevyskytují nepřátelé, ale o to více vás ohrožují důmyslné pasti, chránit zbytek družiny sester Aes Sedai či se ubránit v zabarikádovaných podzemních kobkách nájez-

Interview s Glenem Dahlgrenem

Líky dobrým vztahům s Legend Entertainment (Tukan onedhy chodil s jejich ukrajinskou uklízečkou) se nám podařilo získat pozornost chlapíka, který si *Wheel of Time* doslova vydupal ze země. Je jím hlavní designér Glen Dahlgren.

SCORE: Kolik času vám zabral vývoj hry? Myslíme od prvních rádek programu až po dodávku originálů do obchodů.

G. D.: Přemýšlel jsem o této hře přibližně pět let, přesně od doby vypuštění *Dooma*. Tři roky nám zabralo přesvědčování Jordana, aby spolupracoval, licencování technologie, skládání týmu a hledání distributora. Samotný vývoj hry nám zabral asi tak dva roky.

SCORE: Kolik lidí (designérů, grafiků, programátorů atd.) pracovalo na hře samotné?

G. D.: Docela málo. Pokud se podíváte na kredity, uvidíte hrstku velmi talentovaných lidí. Pokud ale započítáte úplně všechny lidi, kteří byt jen dýchli na Cđkou *WoT*, počítejte jich tak 40-50.

SCORE: Firma Legend je dobře známá díky svým nádherným adventurám jako *Shannara*, nebo *Mission Critical* a najednou přichází s čistou 3D akcí - *Wheel of Time*. Je to pouze experiment, nebo cesta, kterou se budete v příštím století ubírat?

G. D.: Vlastně se domnívám, že *WoT* posune žánr stříleček ještě o pár krůčků dále. Do hry jsme nestihli zahrnout spoustu zajímavých a originálních elementů, které tak plánujeme do některého z budoucích titulů.

SCORE: Můžete nám něco prozradit a budoucích projektech firmy Legend?

G. D.: Zrovna teď si hraje s *Unreal* 2. Mike Verdu vede tým schopných lidí, kteří se za své nápady nestydí, a domnívám se, že to bude velká věc. Já osobně asi začnu pracovat na *WoT 2* nebo na nějakém datadisku.

SCORE: Četl jste knihu *WoT*?

G. D.: Samozřejmě! Před pěti lety, když byla firma Legend zapletena s vydavatelstvím Random House, mi představili hrstku možných autorů, které bychom pro svůj účel mohli licencovat. Řekl jsem jim, že autor, o kterého bych měl asi největší zájem, ani není na seznamu a jmenuje se Robert Jordan.

SCORE: Ukázali jste *WoT* Robertovi Jordanovi? Pokud ano, co tomu říkal?

Mike Verdu a já jsme si vyšlápli kopeček k Jordanovu domu se slatou kopií hry v ruce. Nebyl jsem ani trochu nervózní, ale padlo to na mě ve chvíli, kdy jsme spustili hru samotnou a první animace se

začala přehrávat. Po celé tři minuty, kdy je vám představován svět *WoT*, Jordan se svojí ženou beze slov zírali na monitor. Moji jedinou myšlenkou bylo: „Co si asi tak přesně v tomto moment myslí?“. V době, kdy končilo demo, jsem byl s nervy skoro na dně a jeho žena se na mne podívala a řekla prostě: „To bylo nádherné,“ a Jordan promptně souhlasil.

Poté to již bylo o mnoho snazší, prošli jsme si různé části hry, přehráli ještě více animací a užili si spoustu legrace. Jordan stále dokola opakoval, že je to prostě úžasné, a velice se zajímal o možná pokračování a o to, jestli by mohl opět asistovat u scénáře.

SCORE: Proč jste použili zrovna unrealovský 3D engine?

G. D.: Z několika důvodů. *Unreal* engine je velmi mocný a modifikovatelný nástroj přesně určený k tomu, abychom ho mohli upravit pro své účely. Mohli jsme tak využít maximální možný grafický potenciál dnešní doby a samotná firma Epic za námi po celou dobu vývoje stála a pomáhala nám.

SCORE: Někteří hráči (Ali) tvrdí, že *WoT* je příliš krátká gamesa. Co byste jim na to řekli?

G. D.: Zatím jsem ještě nikoho neslyšel tvrdit, že *WoT* je krátká

hra. Single-player mód je epický příběh. Slyšel jsem, že zrovna jako u dobré knihy, tak i u kvalitní hry jsou lidé na jejím konci smutní z faktu, že už to všechno skončilo. Zrovna tak je tomu u *WoT* a nikomu z nás na konci nepřišlo, že by to celé bylo příliš krátké.

SCORE: Můžeme od vás v brzké době očekávat nějaké další adventury? Nebo je tato cesta již pro vás navždy uzavřena?

G. D.: Předpokládám, že se nyní budu po nějakou dobu pohybovat v 3D světě a brzy opět navštívím Jordanův fantasy svět. Robert Jordan se vyjádřil naprosto jasně v tom směru, že by chtěl vidět více svých produktů na obrazovkách monitorů a velice rád by převedl některé své koncepty, které se mu už do *WoT* nevešly, do budoucích pokračování.

SCORE: *WoT* se nám velice líbí, ale jedna věc nám není jasná - proč není ve hře zastoupen nějaký výraznější RPG prvek?

G. D.: Nikdy jsem nezamýšlel z *WoT* udělat RPG hru. Vždycky jsem *WoT* plánoval jako strategicko-akční hru s troškou RPG elementů a jistotou interakcí s charaktery. Bohužel se nám to všechno nepodařilo vměstnat do této hry, ale třeba se dočkáte v brzké budoucnosti.

Děkujeme za rozhovor

Kouzla

ABSORB - Na krátkou dobu vytvoří okolo vás štít. Pokud na vás zaútočí jiný kouzelník, tak artefakt, jenž byl na útok použit, bude přenesen do vašeho inventáře.

Hodnocení: Vynikající kouzlo s omezenou trvanlivostí.

AIR PULSE - Vytváří a vystřeluje malou vzduchovou zhuštění, způsobující po zásahu nepříjemná zranění. Parádní je, že kouzlo se bez jakýchkoliv nákladů samo doplňuje.

Hodnocení: Základní kouzlo, které budete později používat pouze k ničení krabic.

CHAIN LIGHTING - Tak dlouho, jak máte kouzlo aktivováno, bude kolem vás vytvořena elektrická aura. Tím, že se svého cíle dotknete, zapojíte ho do vašeho „elektrického obvodu“ a oběti začne protékat elektrický proud, což obvykle způsobuje velká zranění.

Hodnocení: Vynikající plošné kouzlo proti mnoha slabším protivníkům. Na osamocené silné nepřátele nemá cenu používat.

CHAMPION - Použitím tohoto kouzla vyvoláte nejsilnější možnou bytost vaší rasy, jež vám přes své tvrdohlavé chování bude nakloněna.

Hodnocení: Bez diskuse skvělé.

DISGUISE - Tak dlouho jak máte artefakt aktivovaný, bude vaše podoba totožná s vzezřením nejbližší postavy.

Hodnocení: V singleplayeru si moc Disguise moc neužijete, v multiplayeru velice cenné kouzlo.

DISTANT EYE - Kouzlo si pamatuje místo, kde bylo aktivováno, a při následné aktivaci vám dovolí prohlédnout si dříve místo, kde bylo kouzlo nejdříve aktivováno.

Hodnocení: Stejný případ jako Disguise.

FIREBALL - Vystřelí koncentrovaný svazek ohně. Ten exploduje po jakémkoliv kontaktu s jinou hmotou, kromě vody.

Hodnocení: Nezpochybnitelně nejlepší, „obyčejné ofenzivní kouzlo“ roku.

FREEZE - Uvězní cíl pod tlustou krustou ledu. Postava, jež je takto postižena, se nemůže hýbat a musí počkat, až led roztaje.

Hodnocení: Vhodné používat na silnější kouzelníky. Posléze je nutná okamžitá smrcha fireballů. (Ne nebojte, nerozmrazí je.)

LEVITATE - Po aktivaci tohoto kouzla se začnete vznášet nad zemí. Ovšem zdaleka to není žádné létání, proto buďte při jeho používání maximálně opatrní.

Hodnocení: Škoda, že za pomoci tohoto kouzla nejde i létat.

REFLECT - Po dobu trvání kouzla je kolem vašeho těla vytvořen štít, který každé kouzlo seslané na vaši postavu vrátí k jeho autorovi.

Hodnocení: Jednoznačně nejlepší obrané kouzlo. Bohužel trvá dost krátce.

SEEKER - Kouzlo odpálí na vámi vybraný cíl výbušnou samonaváděcí střelu, která se nekompromisně vrhne na nebohou oběť vašeho útoku. Po jejím dostižení divoce exploduje na jejím těle či povrchu.

Hodnocení: Vynikající kouzlo pro multi i single player.

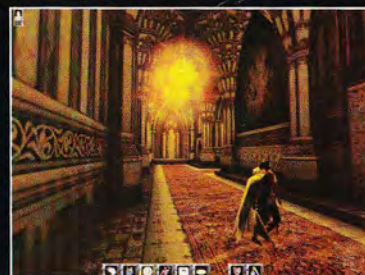
SWAP PLACES - Toto kouzlo přenesení vaši postavu na místo oběti a naopak vaši cíl bude přenesen na vaše původní místo.

Hodnocení: V single playeru určeno převážně k řešení hádanek, v multiplayeru se čas od čas podaří přenést protivníka, který na vás metá firebally, přímo na místo jejich doručení.



dům Troloků, vždy se budete bavit. Frustrace z hledání klíčů, kterou tak dobře známe z jiných her, je zde odsunuta na druhou kolej. V podstatě jde hlavně o to, jaké kouzlo na jakém místě použít. Ano, slyšíte správně. Magie, to je to, oč tady běží!

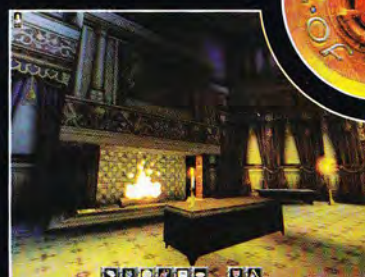
Systém magie a citadelová hra je vlastně tím, proč je *Wheel of Time* propagováno jako strategicko - akční hra. K citadelové hře se ještě vrátíme později, systém magie rozhodně zasluhuje důslednější zkoumání. Na první pohled vám používání magie bude pravděpodobně evokovat vykládání karet *Magic the Gathering*. Na různých místech světa nalézáte rozdílné druhy artefaktů (celkem jich je tu asi 50, sám jsem všechny ještě neobjevil), přičemž v každém artefaktu je obsaženo jiné kouzlo. Uměrně postupu ve hře vám přichází do ruky stále silnější artefakty se stále důmyslnějšími efekty. Pokud na začátku budete operovat pouze trapným fireballem, na konci bude váš magický inventář zahrnovat i takové kousky jako *Ballefire* - supersilný instantní proud světla procházející skrz všechny povrchy, kosící většinu bestiáře světa *Wheel of Time* jediným dotykem. Ovšem nejen ofenzivními



kouzly živ je člověk! Právě naopak. Pokud se dostatečně nenaučíte kombinovat jednotlivá kouzla - ochranná, léčivá, pastovácí, antimagická, reflexivní a já nevím jaká ještě, sotva můžete pomýšlet na úspěch. Ve své podstatě, a soubor s ostatními kouzelníky vám to jasně připomenou, jde o to, zvolit tu správnou bojovou taktiku, pružně reagovat na kouzla protivníka a přitom ještě dábelky kmitat myši. To vše v maximální rychlosti. Pokud vám *Sin* či *Quake II* přijde jako příliš velký bordel, rozhodně se na *WoT* rádně duševně připravte.

Souboje s hlavními charaktery, popřípadě jejich pohůnky, rozhodně patří mezi ty nejzdařilejší pasáže celé hry. Kouzelníci totiž nejen, že používají kouzla, což asi nikoho zvlášť nepřekvapí, ale navíc jsou obdařeni jistým vyšším stupněm inteligence, který jim, na rozdíl od obyčejných pindků, dovoluje být vyrovnanými protivníky.

Single player hra je postavená na neobvyklém množství různých hádanek a chytáků, které, ačkoliv málokdy narazíte na něco opravdu tuhé, dělají hru neobvykle svěží a hratel



**MULTIPLAYER**

To, co jsme čekali v solo hře, je zde, a říká se tomu Citadel Game. Vezmete partu kamarádů, dva tři počítače a jdete na věc. Podle očekávání je editace vašeho hradu omezena na rozmístování pastí, příšer a mírné ovlivňování chodu věcí, jako například rozmístování Pečetí, o které se vlastně citadelová hra hraje.

Na počátku každé hry si vyberete stranu, za kterou hodláte hrát, posléze máte čas na zapastování svého hradu, umístění Pečetí a příšer. Dobrou věcí je, že strany jsou čtyři (Aes Sedai, Forsaken, Hound a Children of Light), přičemž každá má jiné typy hradů a hlavně - jiné typy příšer. V kůži dědičky Bílé věže tedy budete chránit hrad spolu se spanilými válečníky, jako Forsaken budete bičovat Troloky k větším výkonům; každá strana má své, dokonale unikátní, potvory. Přestože po rozmístění příšer a editaci citadely přichází na řadu opět starý dobrý deathmatch, jde o zcela nový náhled na žánr 3D řežby. Navíc není třeba připomínat, že teprve multi hra prokazuje vaše magické a kombinační schopnosti na sto procent! Pokud vás citadelová hra nezajímá, není nic lehčího než zvolit obyčejnou



Arénu a jít se do sytosti vyblbnout (rozumněj vymasakrovat) na svém mladším bratrovi. Pokud by se vám jakákoliv z úrovní nelíbila a měli byste vlastní architektonické ambice, není problém použít přiložený WoT editor a vytvořit si úroveň vlastní!

KOLO SE DOTOČILO

Je tu závěr. Vše již bylo řečeno, a co nebylo, už vám nikdo nepoví. *Wheel of Time* má všechno, co jsme od něj čekali.

Souboje s hlavními charaktery, popřípadě jejich pohůnky, rozhodně patří mezi ty nejzdařilejší pasáže celé hry.

Tu více, tu méně. Vzhledem k tomu, že se jedná o skutečně originální hru s hutným multiplayerem a poměrně provázaným, byť nekvalitní kompresí vyprávěným příběhem, je hodnocení takové, jaké vidíte na konci recenze. Každému, kdo se do WoT pustí, však doporučuji nalít vrchovatý kopec trpělivosti. Pokud však máte rádi fantasy a akční hry, neexistuje pro vás jiná volba.

**Ali Sedai, kronikář
a Bilescu Sedai, první představený
Řádu nadhazovačů**

Thanks to: Simon Maffin, Glen Dahlgren

score 90%

plusy	minusy
• skvělá prezentace • poutavý příběh • originální multiplayer	• poněkud krátký single player

konfigurace	
Výrobce	Legend Entert.
Distributor	GT Interactive
Systém	Win 9x
CPU	P300
Paměť	32MB
Harddisk	500MB
Multiplayer	ano
3D	ano
verdict	
Jedinečná, akčně, strategická fantasy hra pro všechny generace.	



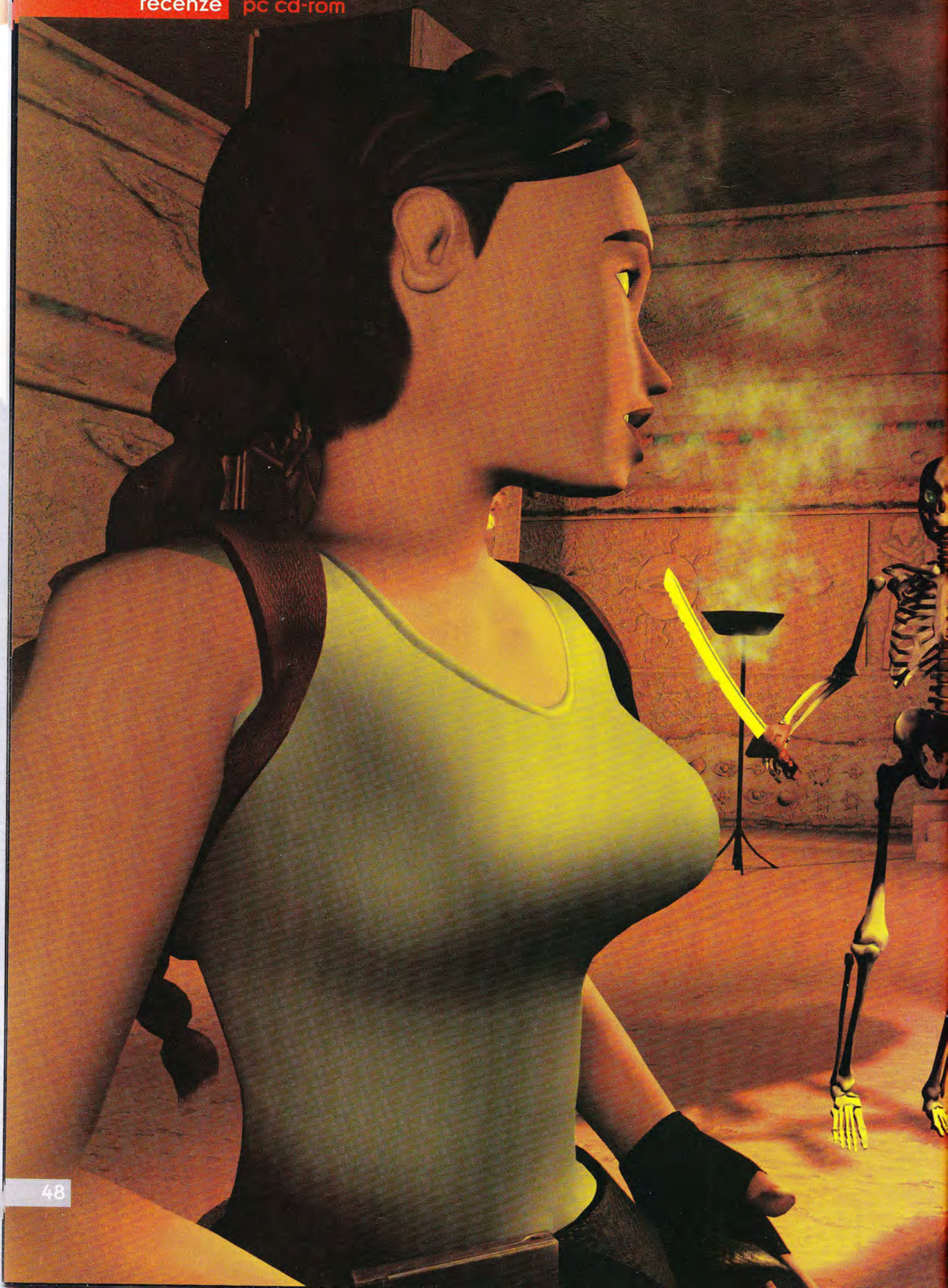
Jestli mi něco na hře jednoho hráče vadilo, pak to rozhodně byla délka. Dva dny parby jsou přeci jen málo. Na druhou stranu jde o vysoce kvalitní zábavu, ne žádné bezcílné lození či zábavu vyplývající z půlročního zákysu.

Vtip je v totiž tom, že *Wheel of Time* není jen single hra, ale i kvalitní...



▲ Takhle to dopadne, když se týden nemijete.

◀◀ Nepříšernější příšerou WoT je mezek, který si říká Legion. Ač to na obrázku není až tak dobře vidět, je celý složen z lidských těl.



Tomb Raider: The Last Revelation

Jen minimum herních titulů se dočkalo tři pokračování. Na konci letošního roku se firma Core Design může pochlubit čtvrtým dílem legendární *Tomb Raider* série. Naprosto přesně si dokážu představit vaše otázky, které *The Last Revelation* předcházely. Bude nový *TR* stejný jako předešlé? Kéž by! Na druhé straně - Bude nový *TR* stejný jako předešlé? To snad NE! K té druhé straně bych se rád přidal i já. Byl jsem především zvědavý, podaří-li se do nového titulu prosadit dostatek inovací, aby jeho vydání dávalo vůbec smysl. Vždyt přízně jsme si (hardcorovi fanoušci Lary Craft necht' odloží zbraně), první díl znamenal radikální krok vpřed, o tom není debat. Avšak u druhého a třetího jsem měl chvílemi pocit, že ten čaj, co pijí, už jednou louhovaný byl. Můj starý kamarád dokonce prohlásil, že třetí díl by si nedovolil vydat ani jako datadisk. Nevím to tak černě, ale kdybych nenašel nic nového, překvapujícího, celá historie prsaté archeoložky by pro mě definitivně skončila. NESKONČILA!!

Z historie Lary Croft

Lara Croft, dcera lorda Henshinglyho, byla vychovávána v uzavřeném aristokratickém světě - obklopena služebnictvem a vyšší společností již od svého narození.

Vzhledem ke svému původu získala to nejlepšího možné vzdělání, ale již během studií bylo zřejmé, že její nálady a impulsivní povaha budou směřovat trochu jiným směrem.

Sice jí to trvalo pár let, ale nakonec přece jenom našla sama sebe - se zbraní v ruce a archeologickým větrem v zádech. Mezi její hlavní inspirátory patřil profesor Werner Von Croy, respektovaný archeolog, od kterého se naučila spoustu věcí. Najednou se začala zajímat o časopisy typu National Geographic a její pokoj byl vyzdoben starobylými mapami, které si za těžké peníze kupovala v antikvariátech.

Prosíká se, že svojí impulsivní a rozvernou povahu zdědila po svém otci, který jakožto amatérský archeolog hojně navštěvoval vykopávky v Egyptě, Jordánu, Jižní Americe a podobných místech.

My ostatní ale přece dávno víme, že Lara vznikla jakožto vedlejší produkt Indiany Jonese při jeho honbě za posvátným symbolem Ut-Aar, který ho zavedl do Jižní Ameriky, kde se bezmezně (a krátkodobě) zamiloval do krásné amazonky.

Verzi ohledně skutečné minulosti Lary existuje přehršel a nikdo z nás vlastně neví, jak to skutečně bylo, ale třeba se dozvíme více právě v „Posledním Odhalení“, kdo ví?

TŘESTE SE, MUMIE!

Vaše nedočkavé oči už jistě prolétly nabízené screenshoty, takže nemusím dělat velké tajnosti s tím, kde se příběh odehrává. Ano, je to Egypt! Tajemný, s oděrem dávných věků, místo uchováující si své tajnosti po celá staletí. Chcete-li najít neprobádaný kout, doporučuji vydat se na sever Afriky. I Lara tam je!

Už začátek napoví, že *TR:LR* nebude jen poslušným následovníkem svých předchůdců. Podařilo se zde velice dobře propojit tutorial a úvod do hry.

Když bylo Lare šestnáct let, rozhodl se starý Croft zapracovat na budoucnosti své copaté dcery a poslal ji na

učení ke svému starému příteli, rakouskému dobrodruhuvi, Werneru von Croy, tak se jmenuje pomocník provázející Laru prvními dvěma úrovněmi (celkem jich bude více než třicet). Vrátime se do Kambodži, do dob dávno před zákeřnou Natlou (hlavní mrchou v *TR1*) a dozvíme se i něco o minulosti naší atletky. Mistr von Croy ji učí novým pohybům, dává cenné rady ohledně archeologie, chování v extrémních podmínkách a umění přežít vůbec. Veteráni, kteří prošli minulou válkou a zpět i se zlomeným maličkem, budou možná trochu prskat, ale důvod k tomu rozhodně není.

Začátek je jak poučný, tak zábavný. Rozhodně lepší než číčet do manuálu. Na konci kambodžské mise jste násilně rozděleni a po ztrátě vědomí se probouzíte pod teplými paprsky slunného Egypta.

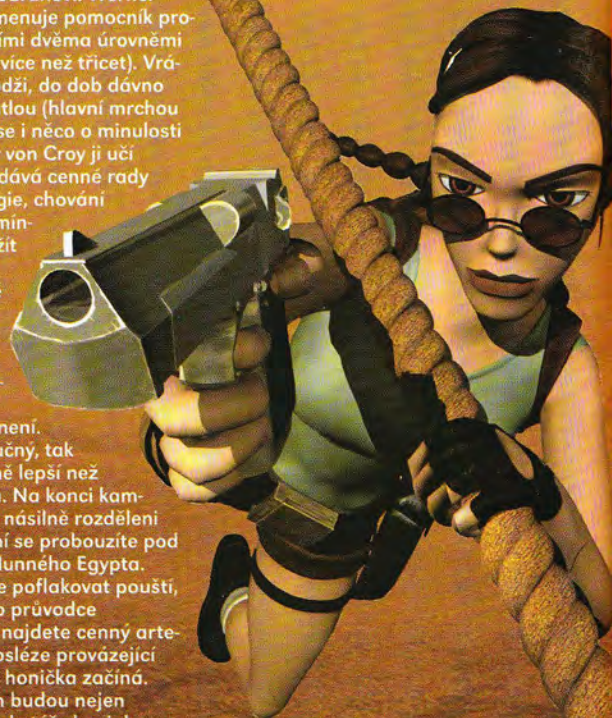
Chvilí se budete poflakovat pouští, najmete si nového průvodce a v jedné z kobek najdete cenný artefakt. S tím vám posleze provázející vytečnick zdrhne a honička začíná. Vaším problémem budou nejen hádanky a pasti, ale též skupinka, která se pachtí po podobných věcech jako vy. Její identitu netřeba prozrazovat, osídlil bych vás o pár překvápky. Nicméně místa putování - Semerkheta hrobka v Karnaku, Alexandrii, Káhiru a nakonec slavné pyramidy v Gize - ta bych vám zatajit neměl. Pokud se bojíte, že ke hře potřebujete erudovaného egyptologa, jsou obavy plané. Laru by do konce měli dotáhnout i propadlíci z dějepisů.

Teď si vypíchneme (oči neééé - pozn. red.) několik aspektů, které považuji ve

hře za klíčové a které způsobily rázný krok vpřed oproti minulým dílům.

UMĚLÁ INTELIGENCE

O umělého trávnicka se spálíte, umělé hrníčky se roztečou (viděli jste Pelíšky?) a o umělých zubech raději nemluvit. S umělou inteligencí je to trochu jinak. Především dily rozhodně nebyly ve své době outsidersy, v porovnání s dneškem však silně pokulhávají. *TR: Poslední odhalení* na svou současnou konkurenci rozhodně neztrácí. Již úvod s mistrem von Croyem ukáže, čeho se můžeme od NPC postav a ostatních potvor dočkat. Vaši oponenti totiž nejednají podle jednoduchého schématu nebo připraveného vzorce, oni na vaše akce reagují! Někteří jsou dokonce vybaveni plnou škálou vašich pohybů. Ať už proti vám stojí kostlivec, obří škorpión, mumie (to jsou ti ofačo-



Lara Croft na internetu

vaní faraóni) nebo duchové pyramid, nemáte ani chvilku na oddechnutí. Pro následující, uhýbají, schovávají se, útočí ze zálohy, prostě dělají vše pro to, abyste ani jednoho z nich nepodcenili. Můj nejhorší souboj byl s ohnivými duchy. Asi hodinu jsem do nich řezal a nic. Vyzkoušel jsem snad všechny bojové manévry, chvílemi jsem si připadal jak na střelnici, chvílemi na tréninku karate, a stále nic. Pak jsem hodinu mlátil hlavou do monitoru (jízvu rád ukážu), protože o kousek dál byl malý bazének, díky němuž jsem si s ohnivákama přece jen snadněji poradil. To neměla být ukázka mé stupidity (byla - pozn. red.), ale úroveň soubojů neomezuje se na pouhé uder, zastřel, dobij.

VÝBAVA

U Lary stále stejná. Viděl bych to na takových 85D - výbavička bezesporu kvalitní. K ideálu devadesátých let 90-60-90 jí nechybí téměř nic a občas jsem se přistihl... No jóóó, puritáni. Tak tedy:

VÝBAVA - INVENTORÁŘ

Mezi standardní patří kompas (u některých questů naprostá nezbytnost), dale-

<http://www.laracroft.com/model/> - oficiální a přehledná stránka o skutečných modelech Lary Croftové včetně tuny osobních údajů a pochopitelně i žhavých fotografií.
www.tombraider.com - přehledná a věcná (mimochodem taktéž oficiální) stránka věnovaná hernímu sérii a fenoménu Tomb Raider.
<http://volc.ctimes.net/main.html> - a ještě větší dávka informací o skutečné podobě Lary Croft, včetně informací o všech dílech hry.
<http://network.ctimes.net/gfb/index.htm> - provedená internetová stránka věnovaná nejenom Laře, ale i jiným fantasy kráskám, a nutno podotknout, že některé z nich jsou... ale však uvidíte.
<http://trarchive.ctimes.net/> - aby toho nebylo málo, tak tu máme ještě jednu stránku věnovanou Tomb Raiderovi.
<http://network.ctimes.net/LiC/> - lehce kontroverzní stránka se spoustou obrázků Lary.
<http://network.ctimes.net/bolc/> - na této stránce naleznete mimo jiné i největší sbírku wallpaperů s tématem Tomb Raider.



kohled (zoomovací), revolver, světlice a diář. Dále jsou zde jiné zbraně, jako například brokovnice. V bágliku též najdete munici, ať už ke střelným zbraním nebo granáty. Ty jsou k dostání ve třech provedeních. Útočné - omračující, demoliční - to když nějaká drobnost překáží v cestě, a kouřové. Výborná je možnost kombinace jednotlivých položek. Když zkombinujete pušku a laserový zaměřovač, je z vás rázem solidní ostřelovač. Na žádost bostonského Automoto klubu se budete moci též projet v jeepu a na motorce.

Absenci některých propriet, které by si jinak dáma na dalekou cestu určitě vzala, bychom měli výrobcům odpustit. Realita odsud? Pojďme se mrknout pořádně na ten její notýsek.

DIÁŘ

Leccos naznačilo mé preview v minulém čísle (Score71). Nakonec byly skutečně vyškrtuty záznamy o Lařiných exmilencích, pouze u kolonky 14. října

zůstává večere s Dukem. Ve hře však budeme notes využívat k úplně jiným účelům. Veškerý průběh dobrodružství v něm bude podrobně a přehledně zaznamenán, doplnit ho můžete i o své poznámky. Nechybí zásobárna map, ze které jsem si mohl na konci hry nechat vytisknout solidní atlas, ale já holt nejsem ten podnikavý typ. Dále je zde něco špičků z Lařiny historie a koutek, kde občas dostanete drobnou radu při extrahutném zákysu. Diář je velice pěkně zpracovaný a na příští kalendářní rok si také něco podobného pořídím.

GRAFIKA

Je lepší, ale to asi nikoho nepřekvapí. Do Lary je samozřejmě nasoukáno více polygonů a engine je předělaný. Zdůrazněme i poutavé FMV sekvence. Ty jsou na konci splněných úkolů, celkem jich je ve hře asi 40 minut a mají jedno společné - vypadají úchvatně. Za nejpovedenější považuji interiéry pyramid, v některých okamžicích jsem téměř zapomínal, že se vše odehrává pouze a obrazovce.

HRATELNOST

Hlavní chod dnešního menu. Zachutná, nebo ho vyplivneme a necháme na pospas vlkům? Složitá otázka, jednoduchá odpověď. *Tomb Raider: Last Revelation* je skvělá zábava na mnoho dní. I když nepochybují o tom, že majitelé hydraulických rukou s ním budou hotovi rychleji, valná většina si s ním užije ažaž. Atmosféra hry vás jen tak nepustí, protože závan starého Egypta je neskutečně silný. Starověké památky, temné hrobky a okouzující pyramidy společně udrží



Tak která z nich to bude?

Pečlivě si prohlédněte následující tři obrázky skutečných charakterů digitálních hrdinek a napište nám, která z nich se vám líbí nejvíce a proč. My si pozorně prostudujeme vaše argumenty, nejtipnější odpovědi slosujeme a výherci obdrží originálku skvělé hry *Driver*. Máme pro vás přichystané pouze tři krabice s autáky, takže pospěšte, protože nebudou.



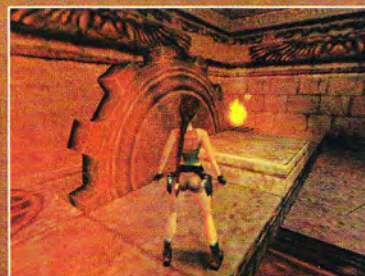
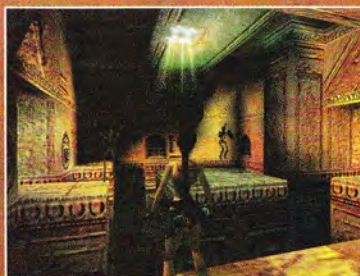
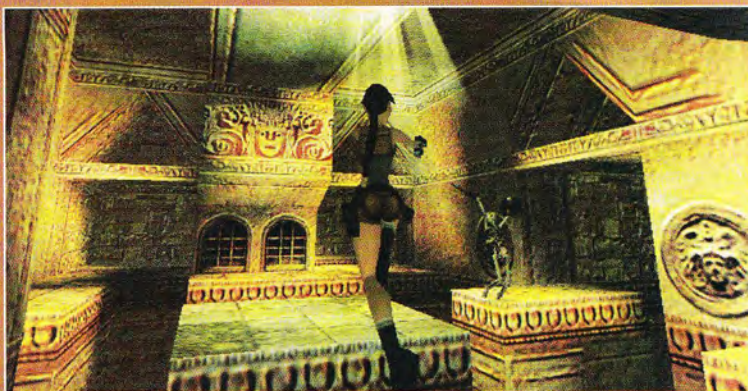
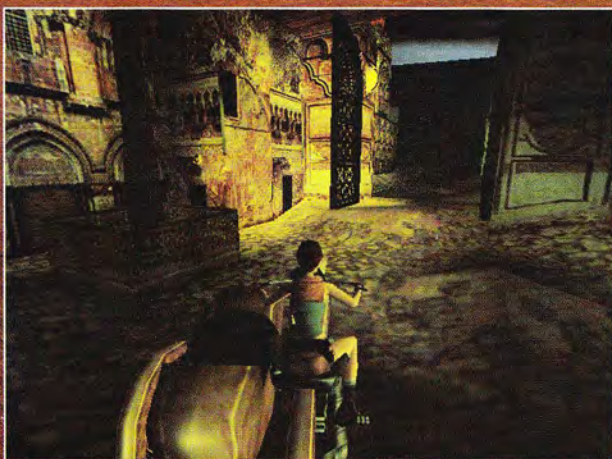
TOMB RAIDER
zastupuje
Lara Croft alias Lara Weller.



DRAKAN
zastupuje Rhynn
skutečné jméno neznámé.



WHEEL OF TIME
Elayna
skutečné jméno zůstává opředené
magickou mlhou.



hání po laně, páčení, kopance (lze použít i na dveře), nebo prohledávání porazených se prostor pro překážky ještě zvýšil. Nemusíme se tedy bát, že bychom se nudili. Hlavním tmelem celého projektu je pak velice silný příběh, který se může plně rozvinout především díky omezenému prostoru Egypta a jeho historické výbavě.

OVLÁDÁNÍ JE MATKA MOUDROSTI

Bože zase kecám, vždyť je nad slunce jasné, že matkou moudrosti je Werner von Croy. Jinak v tomto směru zůstalo vše při starém, tedy kromě několika nových pohybů. Opět bude výhoda na straně dlouholetých hráčů na klavír a lidí vlastníci jedenáct a více prstů, ale přece jste nečekali žádnou brnkačku. Co by to bylo za *Tomb Raidera* bez dlouhého trénování některých přeskoků.



a ti z vás, kteří na Laru nedali nikdy dopustit, můžou bouchat šampaňské - LARA JE ZPÁTKY SE VZTYČENOU HLAVOU!

Nilem křtěný Tukan

P.S. Za pomoc děkuji Egyptanovi Sinuhetovi za pěknou knížku a Egyptanovi Chalidovi za výborné tabulky.

score 87%

SHRNĚME TO

Zarytí odpůrci této série zůstávají zarytými odpůrci.

Nezarytým odpůrcům bych doporučil, aby to se čtvrtým dílem zkusili. Pokud se někomu alespoň trochu líbily předešlé díly, bude určitě spokojený. Milovníci tombraiderovky jako žánru se můžou zaradovat, jak se jejich oblíbená odnož posunula opět o kousek dál,



vaši pozornost. Nezapomenutelný je pro mě zážitek z tmavé místnosti, kde jsem si musel pomoci úzkým kuzelem světla baterky. Jen tak jsem s ním šmejdil po stěnách a najednou se mi do zorného pole dostala zasněná mumie. V klidu jsem si zamířil a chystal se k výstřelu, když tu se v zří objevila ještě jedna, vzdálená ode mě asi dvacet centimetrů. Stát se to v reálu, tak zdrhám až do Lybie.

Zdárné plnění všech úkolů vám budou ztrpčovat různé questíky. Jako obvykle se musíme připravit na spoustu spínačů, klíčů, soch s otáčecími hlavami a spousty těch, které už jsme někde viděli. Díky novým pohybům - spl-

plusy	minusy
• Skvělá atmosféra tajuplného Egypta • Příběh • Úvodní levely • Diář	• Lara už je přeci jen trochu utahaná

konfigurace	
Výrobce	Core Design
Distributor	Eidos
Systém	Win 95/98
CPU	Pentium 300 Mhz
Paměť	64 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	Ne
3D	Direct 3D
verdict	

Kdo nemá rád tombraiderovky, ať jde o dům dál. Ostatní by si to neměli nechat ujít.

VÝPRODEJ!

PC HRY OD 100,- Kč

PSX HRY OD 300,- Kč

**TOTÁLNÍ
VÝPRODEJ
SKLADU!**

**VÝPRODEJ
SESTAV PC!**

V PRODEJNĚ SCORE:

PRAHA 1, SKOŘEPKA 6 TEL: 02/2421 9581

Half-Life: Opposing Force

Události v laboratoři Black Mesa jsou odborně vědecké veřejnosti dobře známy zejména z pojednání laureáta Nobelovy ceny, Dr. Gordona Freemana. Moderní věda si ale přesto vyžaduje zhodnocení skutečnosti z více úhlů pohledu.



► Hasák sedne pěkně do ruky a je o moc lepší než páčidlo z původního Half-life.

► Spadlý Osprey je místem, které je cítit krchovem.



Classic jsem také nehrál déle než dva dny v kuse a nemám všechny mapy do Action Half-Life a Counterstrike. Není to málo? Nezbývá než doufat, že není, a že mi všichni pravověrní Half-Lifers prominou případná šlápnutí vedle.

Jestliže si ale každý poctivý recenzent musí klást výše vyjmenované otázky tváří v tvář obrovskému hejnu fanoušků téhle legendy, potom si neméně závažné otázky musí klást každý, kdo se pokusí o jakýkoli add-on (a to včetně datadisku) pro Half-Life. Není žádným tajemstvím, že Opposing Force je první oficiální datadisk (stovky amatérských map a mapiček se nepočítají) pro Half-Life, a jak už je u datadisků zvykem, nepochází přímo od mistrů

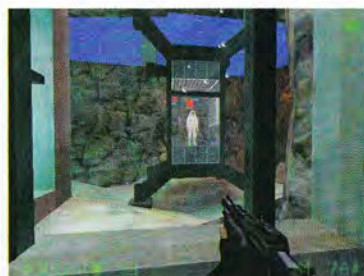


a žádný z fanoušků Half-Life nemůže říci ani jedno křivé slovo. Teď se vás o tom pokusím přesvědčit.

Začínat tady nějakým shrnutím děje Half-Life je zbytečné plýtvání místem. Jednak Half-Life každý zná, jednak si bez originálu Opposing Force stejně nezahrajete. Takže nic. Začneme tím, jakým způsobem dokázal Gearbox provázat dějové linie obou příběhů do věrohodného celku. Z řady rozhovorů uveřejněných ještě před vydáním Opposing Force vyplynulo jednak to, že hlavním hrdinou tady už nebude Freeman, ale člověk na druhé straně barikády - desátník Shephard, který byl spolu se svým týmem vyslán na místo v době, kdy události v Black Mesa začaly nabírat vysoké obrátky. A tak, jestliže Half-Life začíná ve vozíku podzemní dráhy, Opposing Force se uvede neméně stylovým výsadkem ve vojenském vrtulníku, ve kterém se Sherman spolu se svými spolubojovníky dopraví na místo akce. Nebyl by to ale „pravý americký hrdina“, kdyby se svými druhy zůstal dlouho. Sestřelení výsadkového vrtulníku nebude žádným překvapením, stejně jako začátek hry po probuzení z bezvědomí - bez kamarádů a beze zbraní. Začíná se cesta skrz naskrz areálem Black Mesa, ve které nebude chybět spousta narážek na původní Half-Life ani setkání se známým „mužem v obleku“, a dokonce ani



Musím se přiznat, že při psaní recenze na Opposing Force mám přece jen trochu mrazení v zádech. Ne snad proto, že by moje svěrače nebyly v pořádku, anebo proto, že bych se obával cestování v jiných dimenzích. Jde o ryze osobní záležitost. Znáte ten pocit posvátné hrůzy. Pochybnosti o sobě samém a otázky, zda jste toho úkolu, který před vás realita staví, skutečně hodeni? Tohle totiž není jen nějaká obyčejná recenze na nějaký prachšproský datadisk k řadové hře. Tady mluvíme o legendě. O stálci na herní scéně, kterou zná snad úplně každý. Jakékoli sestoupení z té pravé cesty může být pro recenzenta osudné. Vždyť Half-Life, to je modla každého počítačového hráče. Stačí omylem utrousit nevhodné slovíčko a je konec - reputace (je-li nějaká) je navždy ztracena a recenzenta čeká ponurý osud v podobě her jako Skřítek v Říši divů 15, The Return of the Killing Putty, v nejlepším případě pak Mutarium 2. A tak se sám sebe ptám: Jsem toho hodeni? Vím o Half-Life opravdu dost, aby můj názor byl hodnověrný? Vždyť jsem tuhle hru dohrál jenom dvakrát. Team Fortress



samotných - tedy od týmu Valve - ale od skupiny Gearbox. Jejich úkol byl mnohem obtížnější - pokusit se vytvořit hru, která by byla sama o sobě alespoň zčásti tak kvalitní, jako byl geniální Half-Life. Už teď je ale jasné, že pochybnosti, byly-li nějaké, nebyly na místě. Opposing Force je pravděpodobně jeden z nejlepších datadisků, které se kdy k jakékoli hře objevily. Gearbox splnil svůj úkol na 100% (možná to zavání socialistickou terminologií, ale je to tak)

pohled na Freemanova záda. Zhruba první třetina hry totiž probíhá souběžně s dějem Half-Life - tato část končí otevřením brány na Xen a Freemanovým teleportováním (to je ta chvíle, kdy uvidíte jeho záda). Zbytek hry zahrnuje střídavě boj s alieny, a to jednak se starými známými, ale i se spoustou nových mutací, a střídavě boj se speciálními jednotkami Black Ops, které jsou celkem už čtvrtou stranou ve hře (Freeman, vetřelci, a „řadová“ vojáci jsou těmi třemi ostatními).

Ti z vás, kteří si Half-Life oblíbili zejména kvůli působivým momentům a scénkám, které jsou připraveny jen pro vaše potěšení, nebudou tady ani v nejmenším zklamáni. Jestli jste se tedy báli, že datadisk bude jenom obyčejnou střilečkou, možná se stejným námětem, můžete svoje obavy odložit. Atmosféra Half-Life zůstala zachována do poslední kapky adrenalinu a co je zvláštní, volbou jiného úhlu pohledu se autorům podařilo vyvolat (alespoň ve mně)



nete v trochu jiné situaci než při poklidném nakládání beden.

Jestliže *Half-Life* nebyla čirá akce a příležitostné zapojení mozku tady bylo nezbytné, *Opposing Force* klade možná ještě větší nároky na vaši schopnost řešit nejrůznější puzzly. Ty nejsou vůbec obtížné a zahrnují zejména hledání cest přes neprostupné koridory, posouvání beden, likvidování dobře ložených automatických kanónů, putování výtahovými šachtami a tak podobně. Jsou tady ale i úplně nové prvky. Tím asi nejvýraznějším z nich je přítomnost ostatních vojáků, kteří jsou roztroušeni - podobně jako strážé v *Half-Life* - po celé hře. Tentokrát ale můžete mít takových „wingmanů“ i více (někdy i dobře půltuctu), přičemž každý z nich má jinou zbraň (pistole, brokovnice, samopaly, dokonce velkorážní kulomet). Větší počet vojáků se hodí zejména v bojích s elitními Black Ops, kterých je tady rozhodně větší počet než v *Half-Life*. Přestřelky většího množství vojáků s nepřáteli, ať už na otevřených prostranstvích anebo v koridorech,



patří k těm nejdívočejším, ale také nejzábavnějším scénám v celé hře. Kromě řadových vojáků jsou tady ještě dva speciální charakter, které můžete využívat. Medik funguje jako mobilní lékárnička, a to nejenom pro vás, ale i pro ostatní raněné vojáky. Druhou postavou je i inženýr se svářečkou, který dokáže otevírat zavřené dveře - jedním z „puzzle“ ve hře je otevřít cestu pro medika, jenž pak uzdraví inženýra, a ten na oplátku otevře dveře dál. Pokud přežije.

Další puzzle potom zahrnují používání nového artefaktu, kterým je známý strojový chmaták (ta věc, co vás vytáhla ze země a sežrala i s chlupama). Modifikovaná věc, kterou si nasadíte na ruku, vám umožní přitáhnout se na jinak nedostupná místa. A ještě jedna věc - novým prvkem jsou tady provazy, po kterých můžete šplhat a na kterých se můžete i houpat. Někdy to ale nejsou provazy, ale elektrické dráty a vypínání přívodu elektřiny je dalším problémem, před kterým budete stát. Zkrátka a dobře - na nedostatek skvělých scének ani na malý počet problémů a příliš mnoho střelení si také stěžovat určitě nebudete.

To ovšem neznamená, že by tady střelení bylo málo. Naopak - někdy až moc,

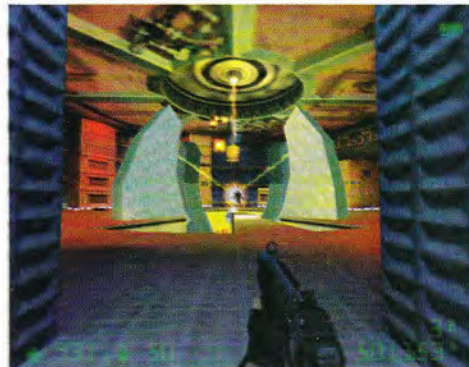


konfigurace	
Výrobce	Gearbox
Distributor	Sierra
Systém	Win 95/98, Half-Life
CPU	Pentium 133
Paměť	24 MB
Harddisk	200 MB
Multiplayer	ne
3D	ano
verdict	
Pravděpodobně nejlepší data-disk, který kdy spatřil světlo světa.	

plusy	minusy
- interakce s NPC postavami - vojáky, mediky a inženýry - úžasná AI nepřátel - spousta nových zbraní, nepřátel, vynikající puzzly. - malo Xenu	nemůžete zabít Gordona Freemana, ale to byste stejně nechtěli dělat.

úplně jiný pocit ze hry. Zatímco předtím jste byl Freeman - vcelku řadový vědec, který byl ve špatnou chvíli na špatném místě, a v boji jste se ocitli víceméně náhodou, teď už je to jinak. Patříte tady k elitě armády a máte plné právo se tak cítit - s obrovským arzenálem zbraní a příležitostnou podporou ostatních vojáků se můžete často cítit pánem situace. Nedivte se, když vás čas od času popadne plnohodnotný „berserk“ a vy budete s očima podlitými krví a pénou na bradě s brokovnicí pronásledovat alieny s řevem „come get some“, jak jste se naučili už v *Duke Nukem 3D*. Jeden takový moment nastane třeba ve chvíli, kdy se už blížíte k výsadečkovému vrtulníku, který vás má odnést do bezpečí, když tu se zavřou dveře hangáru a za nimi se objeví - kdo jiný než pán s kufříkem. Jestli v tu chvíli neuvídíte rudě, potom byste mohli pilotovat raketoplán - jste opravdu klidás.

Samozřejmě nechybí ani oblíbené scénky „za sklem“, ve kterých budou vědci, ale i vojáci masakrováni těmi nejrozmanitějšími způsoby. Znalci *Half-Life* navíc ocení



řadu situací, ve kterých se ocitnete v „první hře“ jakoby z druhé strany. Vedle už zmíněného sledování Freemanova úniku do jiné dimenze to jsou i nejrůznější další místa, která znáte z *HL*. Jmenujme třeba vozík podzemky, ve kterém uslyšíte zvukově značně deformovanou nahrávku, kterou jste slyšeli v intru *Half-Life*, cestování po kolejích v tunelech, kde jste jako Freeman přehazovali páky ve snaze navést vozík na tu správnou cestu, anebo starého známého nákladního robota, kterého zastih-



SOUTĚŽ!!!

semtex

exclusive energy drink

PlayStation

...když chceš víc, než můžeš...

Tvůj herní ráj je nedostupný? Pobav se a doplň zásoby!

Získáš šanci na nerušené potěšení ze hry! Stačí objevit v běžné distribuční síti SEMTEX energy drink s logem Sony PlayStation ze speciální série. Pošli libovolný důkaz. Obálku označ heslem SEMTEX-PlayStation a zpáteční adresou. Ve hře je kompletní vybavení PlayStation od PINELLI k Ježíšku.

Kontaktní adresa je: PUB, Na Poříčí 25, Praha 1.

Chceš-li zvýšit své šance v závěrečném losování, navštiv akci, kterou PINELLI podporuje. Pošli vstupenku nebo fotku a budeš do měsíce odměněn inspirační sérií drinků přímo od zdroje.

Energy menu:

...stačí si jen vybrat...

energy & special drinks



▲ Zdravotník je sympaták a navíc je podobný Drebovi. (Tím jsme mysleli, že nevypadá příliš dobře.)

Nové zbraně

Některé z nových zbraní v Opposing Force:



BARNACLE - bývala to taková obyčejná požíračka lidí visící ze stropu. Teď je to užitečný nástroj, který slouží k přitahování na nedostupná místa.



DISPLACER - experimentální zařízení, které přenáší cíl do jiné dimenze - konkrétně na Xen. Ideální proti velkým s silným protivníkům, ale dá se použít i na vlastní osobu.



.357 DESERT EAGLE - důstojná náhražka bubínkového revolveru Magnum. Velmi silné a v sekundárním módu střelby velmi přesné. A jako obvykle - munice je velmi vzácná.



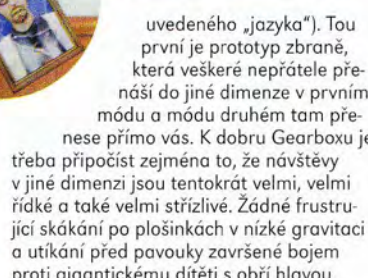
M-249 SAW - pěchotní kulomet si dokáže snadno a rychle poradit s libovolným množstvím nepřátel. Ideální pro otevřené prostranství a pro podpurnou palbu.



SPORE LAUNCHER - roztomilé malé zvířátko, které střílí jedovaté spory. Výhoda je, že spory rostou na lecjakých místech a neustále se obnovují. Střílí buďto přímo anebo obloukem.



WRENCH - poctivý hasák patří do výbavy každého příslušníka speciálních jednotek. Ale ne - tohle je vlastně jenom o hodně silnější verze toho starého dobrého z Half-Life.



zejména díky vylepšené umělé inteligenci protivníků, kteří se houfují, obcházejí vaše postavení, hází granáty, a pokud jde o dobře umístěné snipery, o těch raději ani nemluvit. Samozřejmě nechybí nové zbraně, z nichž některé jsou skutečnými lahůdkami. Bubínkový revolver nahradil Desert Eagle s laserovým zaměřovačem (v základním módu střílí rychleji a nepřesně, sekundární mód zapne laserový zaměřovač, který střelbu zpomalí a zpřesní). Pro chvilky oddychu v těžké palbě je tady kulomet M-249 SAW a labužnickou sérii „pozemských“ zbraní uzavírá přesná a silná sniperská puška. Jenomže to není zdaleka všechno - najdete tady i zbraně experimentální a mimozemské. Za zmínku stojí přinejmenším dvě (vedle už



Tahle recenze rozhodně nebyla vyčerpávajícím popisem *Opposing Force*, protože i když se jedná „pouze“ o datadisk, najdete tady větší a lepší zábavu než v lecjaké plnohodnotné hře. Jestli jste si zamilovali *Half-Life* (a že vás pěkných pár set tisíc tam někde venku je) a měli jste obavy, že se s datadiskem nadočkáte ničeho senzačního, můžete vcelku klidně spát, protože vaše obavy byly naprosto liché. Ale vzato do důsledků - když si *Opposing Force* zahrajete, zcela jistě vám to klidné sny nepřinese. O noční můry plné mutantů, skákajících krabů přísavajících se na obličej, monstrózních alienů a smrtelně rychlých černých vojáků budete mít na dlouhou dobu vystaráno. Ale tak to má být.

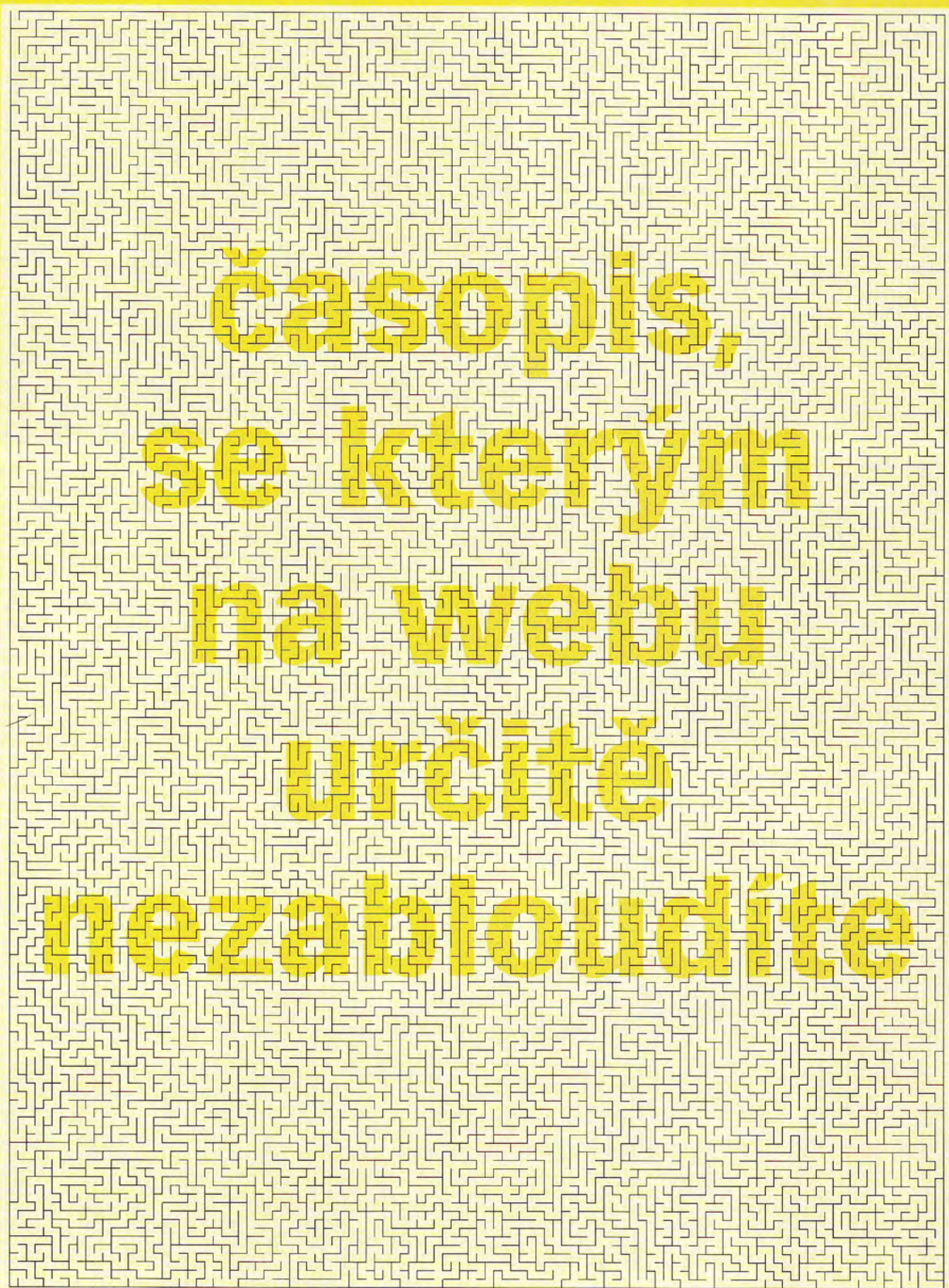
ICE

score

90%



internet



časopis,
se kterým
na webu
určitě
nezabloudíte

vychází vždy poslední den v měsíci v rozsahu 68 stran

Nocturne

Nebojme se a pojďme se bát, čas nočních můr je tu!



Stalo se pozdního listopadového večera, že k nám do redakce dorazil na kost promoklý agent s nenápadně vyhlížející obálkou obsahující Cosi. Nikdo v ten moment nebyl zvědav, co to Cosi vlastně je, nikoho nezajímalo, co tato skrovná, nafouklá a deštěm pokoušaná obálka skrývala. Na svých monitorech proháněli nějaké fotbalisty a netušili, jakýže to skvost se vlastně v temnotách může skrývat. Chybovali a já díky tomu měl tu čest si na vlastní kůži vyzkoušet kouzelnou atmosféru *Nocturne*



a hned na úvod vám prozradím, že to bylo pekelné!

Přesně v den známého americké svátku Halloween vypustili autoři z dílen Terminal Reality (známá především svou akční hrou *Terminal Velocity* a „autáky“ *Monster Truck Madness 1,2*) hrůzostrašnou 3D akční adventuru *Nocturne* situovanou do fiktivních třicátých let našeho století. Vězte, že svět v této době byl plný chaosu, oživlých mrtvol, upírů, vlkodlaků a podobné havěti, ale nikdo o tom neměl ani potuchy. Samozřejmě, že někdo o tom věděl, ale byla to jen hrstka vyvolených šťastlivců, kteří byli členy společenstva zvaného Spookhouse. Pro zjednodušení si představme X-Files. Similarita se Spookhousem je nasnadě, jen s tím rozdílem, že Mulder není tak úplně normálním člověkem a Dr. Scullyová se občas napije z cizí krve. Krom těchto dvou bytostí naleznete ve společenstvu ještě démona Molocha, doktorku Holliday, voodoo kněze Scata, oživené monstrum jako Frankenstein Vincenza (přidá se do spole-

čenstva až po odehrání třetí epizody) a spoustu dalších zajímavých charakterů. Tedy jak vidíte, budou s vámi spolupracovat v průběhu hry velice zvláštní bytosti.

Hra je rozdělena do čtyř příběhově oddělených epizod. Pokud se vám je podaří všechny dokončit, dočkáte se velkého závěrečného finále, ve kterém bude zodpovězena spousta temnotou zahalených otázek. Vzhledem k tomu, že poutavý příběh tvoří nosnou konstrukci herní atmosféry, je finále velice důležité a nebál bych se říci stěžejní. Do každé ze čtyř epizod můžete vstupovat nezávisle na sobě. Tedy je klidně možné dohrát nejprve třetí a pak se pustit do první, ale pro zachování dějové soudržnosti a díky časové návaznosti se vyplatí hrát je postupně.

Jeden z prvních příběhů vás zavede

do Německa (roku 1927), kde budete muset objevit mýtický artefakt. Dle pověstí by měl být vampír, který si ho navlékne, imunní vůči všem standardním zbraním proti těmto tvorům a tedy být v podstatě nesmrtelný. První mise (ano, každá epizoda je navíc rozdělena ještě do několika částí) před vámi otevře dveře do strašidelného městečka plného oživlých mrtvol a létajících démonů. Bude následovat procházka temným hvozdem, kde na vás pro změnu číhají natěšení vlkodlaci, a musím říci, že jsem ve spleti stromů strávil pěkných pár hodin, než jsem našel to správnou cestu dále. Nakonec se podíváte do hrůzostrašného zámku naplněného až po okraj upíry, zombíky a sukubami.

Cestu první epizodou vám zpřeměňuje nádherná upírka Svetlana, s kterou je věru radost spolupracovat (přestože jí Cizinec evidentně nemá moc v lásce vzhledem k jejímu „postižení“). Bojuje po vašem boku, a i když jsem si zpočátku myslel, že Cizinec je tvrdák největšího kalibru, došel jsem při pohledu na Svetlanu v akci k názoru, že není vše zlato, co se třpytí (v podstatě jsou to vyrovnání bojovníci, ale měl jsem pocit, že by mohl mít Cizinec nějak viditelně navrch, aby se před ženskou neshodil).

Ve druhé aktu navštívíte vesničku, kde se z neznámých důvodů přemnožily nemrtvé bytosti, a společenstvo posílá vás jako agenta, aby přišel této záhadě na kloub. Perličkou je hned úvodní část, která se odehrává na jedoucím vlaku a zásadně přidává na atmosféře. Samozřejmostí je, že strojvůdce je mrtev a vlak se řítí neovládán do jisté záhuby (a cestující se efektně mění ve vlkod-



The Stranger (Cizinec)

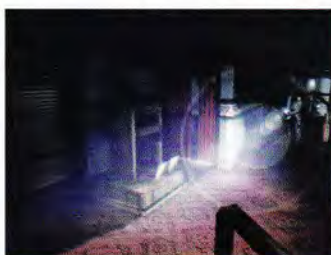
laky). Kontakt na nádraží vás dovede do vesničky samotné, kde již po letmém ohledání přijdete na to, že smrt chodí a je nebezpečná. Skvěle je provedená resurrekce mrtvého člena Spookhousu, kterého naleznete v nedalekém kostelíku. Stačí sehnat trochu rumu a přilákat s ním pána temnot Barona Semediho, který se o nebožáka postará. Od něho se dozvíte více informací o situaci v městečku a po záchraně několika přeživších civilistů se vydáte zkoumat záhadu přímo do jádra temného, dávno uzavřeného dolu.

Třetí akt se odehrává v Chicagu plném Caponových př-

vým nárokům. Nevím, jestli si autoři spletli dobu, nebo mají úchylný smysl pro humor, ale na mém stroji PII333 s Rívou TNT a 192MB paměti se hra nedala absolutně hrát. Animace postav byly neuvěřitelně pomalé a nezbyválo mi než lehce pozměnit vyjádření autorů, že *Nocturne* je film. Ano film to je, ale tak trochu zpomalený. Na druhou stranu je zpracování postav až fanaticky detailní a veškeré interiéry a exteriéry působí přímo děsivě. Po této stránce odvedl někdo vskutku kvalitní práci, ale není umění dělat hry skvěle vypadající a pomalé, ale hezké a rychlé. Pokud tedy někdo z vás má nedej bože ještě pomalejší počítač než já (viděli jste minimální požadavky ke spuštění akceleraované verze?), nedejte si iluze a počkejte na

V roce 1923 vstoupil do společenstva (za stále utajovaných okolností) Cizinec, záhadný muž bez tváře a dohledatelné minulosti. Během velice krátké doby se vypracoval z nejziskších postů na jednoho z nejlepších lovců příšer.

Povídá se, že v minulosti přišla mocná okultistická sekta s plánem ultimátního boje proti světovému zlu. Tento plán zahrnoval dítě. Mnoho let hledali toho správného prcka a nakonec údajně našli. Nevybíravým způsobem ho získali od rodičů a začali s tvrdým tréninkem. O dvacet let později se vynořila skupinka lovců příšer, mezi kterými se objevil i muž s kloboukem. Byl nezastavitelný, tichý, pohotový a zcela samostatný - nový lovec predátorů. Jestli je tento muž naším Cizincem, zůstává záhadou, ale třeba nadejte čas, kdy budou rozluštěny všechny záhady světa.



sluhovačů se samopaly, kteří rozhodně vaši přítomnost nevítají. Tajemství města se skrývá v nedaleké továrně na oživování mrtvých.

K vyřešení zdánlivě poslední epizody se budete muset vydat do Francie, kam vás povolal jeden z bývalých členů Spookhousu. Ve své době byl jedním z nejlepších lovců příšer a tak je pochopitelně velice zvláštní, že právě on potřebuje pomoci. A kdo si myslí, že dokončením čtvrté epizody by se série případů uzavřela, je na omylu. Čeká vás ještě poslední, pátá, ve které se teprve dozvíte zásadní informace o pozadí celého příběhu, ale nebudu prozrazovat více, abych vás nepřipravil o tu nejlepší část hry.

Cizinec jakožto správný drsňák Marvova formátu (ze skvělého comicsu Sin City) se pochopitelně nebije holýma rukama, ale dostal od autorů jako standardní vybaveníčko dvojici pistolí s laserovými zaměřovači. Do ní lze ládovat různé náboje dle typu nepřátel. Kupříkladu na vlkodlaky, upíry nebo standardní opo-nenty. Tím ale repertoár vražedných nástrojů zdaleka nekončí a můžu bez uzařdění konstatovat, že jako zbraň se dá použít téměř cokoliv. Ohnilou končetinou zombíka počínaje, přes lopatu, požární sekeru a brokovnici nekonče.

Přestože hra dle letmého ohledání a nádherných obrázků vypadá dokonale, najdeme zde i několik mušek. Zaprvé se musím vyjádřit k nehorázným hardware-

vánoční upgrade, tohle by opravdu nebylo pro vás a zbytečně byste se frustrovali.

Další věc, která mi tak trochu vadila, ale v podstatě ji nemohu tvůrcům vyčítat, jelikož to patrně bylo jejich záměrem, je fakt, že z počátečně vyhlížející napínavé akční adventury se postupem času vyklube sice temná (a to je dobře v tomto směru nás opravdu firmy šetří), ale docela prostá akční hra. Sice je hezké, že například v dolech musíte najít plynovou masku, abyste se dostali skrze zamořené šachty, ale tomu se moc velká interakce s prostředím říkat nedá. Kupříkladu pro svoji lineárnost a akčnost odsuzovaný *Alone in the Dark 2* by v komplikovanosti *Nocturne* roznesl jako sršeň podvyživenou masačku.

A když už jsem u těch nedostatků, tak si rýpnu ještě jednou. Kamera není pohyblivá, jak je již v dnešní době zvykem, což by samo o sobě ani tak nevadilo. Problém je v tom, že má často tendenci se přepínat do zásadně špatných úhlů pohledů, z kterých absolutně nic nevidíte. Pokud na vás nedej bože zrovna někdo útočí,



tak to zpravidla končí běháním po scéně a hledáním přehlednějšího pohledu.

Ale dost bylo výtek. I přes tyto „drobné“ nedostatky je *Nocturne* bezvadně hratelná, děsivá a krvavá hra se skvělou atmosférou a naprosto úžasnou grafikou. Pokud se rádi bojíte, máte dostatečně výkonný počítač a jste připraveni na trochu té pekelné akce, neváhejte zbytečně moc dlouho, protože nebudou, nebudou (zombíci pochopitelně)!

Chalid Himmad

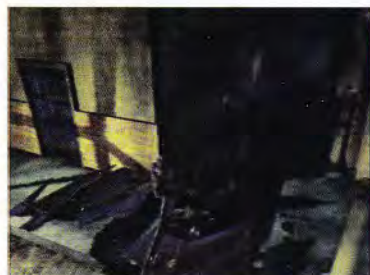
score 82%



plusy	minusy
- Fascinující grafika. - Temná hra připomínající klasiku <i>Alone in the Dark</i>. - Cizinec je největší pohodář současných her. - Polo-upírka Svetlana má něco do sebe.	- Opravdu vysoká hardwarová náročnost. - Pohyby postav v mnoha momentech působí namísto realisticky spíše legračně. - Nešťastné úhly pohledů kamer.

konfigurace	
Výrobce	Terminal Reality
Distributor	GOD
Systém	Win 95/98/2000
CPU	P200 MMX
Paměť	64 MB (96 MB 3D)
Harddisk	500 MB
Multiplayer	Ne
3D	Ano
verdict	

Nocturne je skvěle vypadající, temná a poutavá 3D akční hra se zajímavým příběhem. Máte-li doma dostatečně výkonný počítač a rádi se bojíte, pak nechápů, proč se ještě rozmýšlíte, běžte si pro něj. V opačném případě pročítáním této recenze pouze marníte čas.

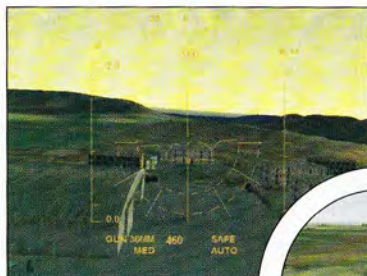


KA-52 Team Alligator

Pokud je pro vás princip létání pořád velkou záhadou, pak vězte, že Team Alligator váš život opepří ještě několika dalšími otázkami navíc.

► (Je mi trochu líto, že si pan Bilescu zapomněl nastavit na tipání screenshotů o drobet vyšší rozlišení. Obrázky mohly vypadat o poznání líp. -Ali)

►► KA 52 sedící, spící.



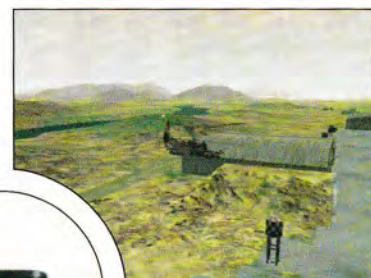
nem a s velmi bojovnými partyzánskými oddíly, jejichž výzbroj ovšem na takové úrovni jako ta ruská či běloruská není.

VRTULNÍK NENÍ VŠECHNO

Ve hře je možné okusit jeden ze čtyř módů (Training, Instant Action, Combat Mission a Campaign), z nichž rozhodně nejzajímavější je Campaign. Zde jste postaveni do role velitele vrtulníkové základny, která má svou vlastní samosprávu. K absolutní dispozici máte šest helikoptér typu KA-52 a personál, skládající se ze šestnácti pilotů a osmnácti techniků. Smůlou je, že ačkoliv personál je plně nahraditelný, zničené vrtulníky se už sehnat nedají, což může v pozdějších fázích války působit nemalé potíže.

Parádní kousek se Simisu povedl v dynamičnosti celé hry. Zde už nejste za stupidního plníče úkolů misí a stává se z vás regulérní účastník války, na jehož činech a rozkazech

rozhodli nevstupovat dvakrát do stejné řeky a svou pozornost od vrtulníků americké výroby přenesli do Ruska, přesněji do konstruktérské kanceláře Kamov. Ovšem soudruzi z Velké Británie zřejmě Rusku propadli tělem i duší, protože příběh *Team Alligatoru* zasadili opět do Ruska a do země, se kterými náš velký východní bratr bezprostředně sousedí. Příčiny války Ruska s Běloruskem a Tádžikistánem necháme raději stranou, ale jisté je, že volba těchto dvou oblastí je pro hru jako takovou hotovým požehnáním, jelikož každá z nich má své specifické vlastnosti, ať už se to týká terénu nebo způsobu, kterým je vedena válka. Na rovinatém běloruském bojišti jste jako pilot KA-52 postaven před úkol čelit velmi početným a dobře vyzbrojeným jednotkám nepřítele a naopak v Tádžikistánu se musíte vypořádat s nesmírně náročným, nepřehledným teré-



plusy	minusy
- Dokonalá fyzika - Presvědčivá grafika - Velké množství reálných zbraní	- Příběh je pro změnu suše umístěn do Ruska - Velká hardwarová náročnost

konfigurace	verdict
Výrobce: Simis Distributor: GT Interactive Systém: Win 9x CPU: PIII 600 Mhz Paměť: 256 MB Harddisk: 520 MB Multiplayer: ano 3D: D3D	Nejlepší simulátor bojového vrtulníku všech dob, který nasadil látku kvality setsakramentsky vysoko.

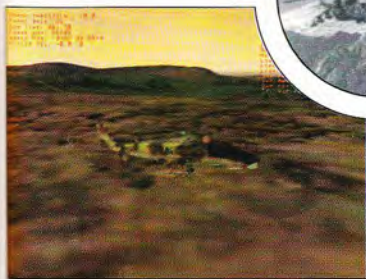
Ve větším a významnějším měřítku se helikoptéry začaly používat až od komunisticko-kapitalistické války v Koreji (1949-1951). Tehdy byly sice využívány jen k čistě humanitárním a nebojovým účelům (odvoz raněných, rozvoz potravin atd.), ovšem v průběhu času, tak jak se vyvíjela vojenská technika (a nejen ta), začal se i rozšiřovat obzor využitelnosti těchto ďábelských strojů. Proto například už ve Vietnamu si rozdělily oblohu půl na půl s konvenčními letouny. V dnešní době jsou vrtulníky pro svou ohebnost, multifunkčnost a efektivnost považovány za jednu z nejstrategičtějších jednotek každé armády světa a rozhodně mají před sebou velkou budoucnost. To můžeme s jistotou tvrdit i o hře, jež se jmenuje stejně jako nejlepší současný bitevní vrtulník - KAMOV-52, kterému se pro větší prodejnost a jistě i publicitu říká Alligator.

**V RUSKU SE TO UVAŘILO
A V RUSKU SE TO TAKY SEŽERE**
Autoři *Team Alligatoru* z firmy Simis, kteří se světu parádně představili už helikoptérovým simulátorem *Team Apache*, se dobrovolně

WARLORD

KAMOV-52 Alligator

Maximální rychlost:	350 km/h
Maximální rychlost - stranou:	80 km/h
Maximální rychlost - couvání:	90 km/h
Maximální rychlost - stoupání:	480m/min
Maximální výška:	3,600 m
Maximální dosah:	1,200 km
G limit:	3.5 m/s ²



boval, trochu v rozpacích, jelikož jsem měl pocit, že nám všem mažou med pěkně kolem huby. S odstupem času, když mám možnost porovnat, co byla pravda a co lež, musím sklopit zrak a chlapcům ze Simisu zatleskat. Skutečně, autorům hry se podařilo skloubit perfektní hratelnost s takřka dokonalou fyzikou helikoptéry a celého okolního prostředí. A když ještě přihlédneme k tomu, že celá hra vypadá do sebemenšího detailu opravdu fantasticky a přiměřeně realisticky, musíme bez jakéhokoliv ostychu prohlásit, že KA-52 Team Alligator je ve svém oboru - simulátor bojové helikoptéry - opravdu absolutním vrcholem.

Bilescu

score 91%

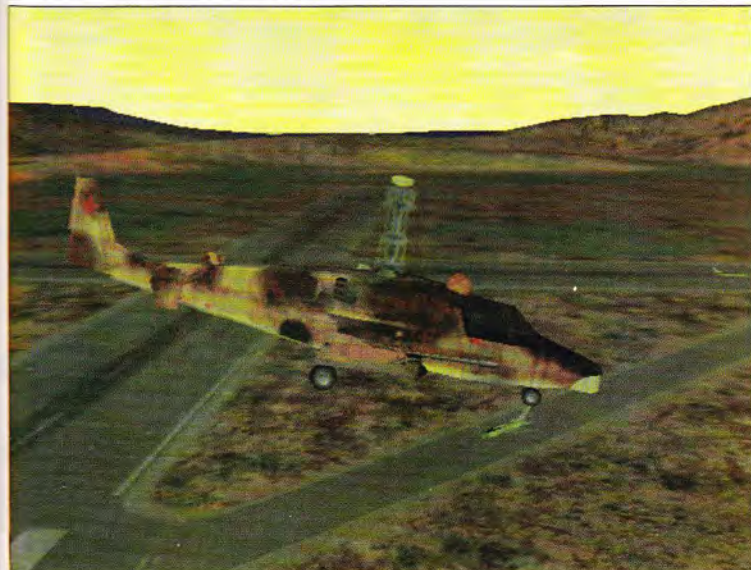


KA-52 V BITEVNÍ VŘAVĚ

Masivnost, s jakou se autoři vrhli na tvorbu pozemních a leteckých jednotek, kterých je ve hře přes šedesát, nemá takřka obdoby. Stejně tak ohromující je i rozmanitost misí a všemožných úkolů, jež jste nuceni chtít nechtě splnit, a tím přispět ke konci krvavého konfliktu. A vůbec - megalománie, s jakou je celá hra vyrobena, je ruskému stylu asi z celé hry neblíže.

KA-52 JAKO ŽIVÝ

Když jsem před dvěma měsíci psal preview na tuto hru, byl jsem z toho, co výrobce sli-



uvádí
novou hru
od osvědčené firmy
Games Workshop

**Odvážíte se vstoupit
do Města Prokletých?
Přichází čas Chaosu,
čas války a těch
nejtemnějších činů.
Sestupte do temnoty...**



WARLORD s.r.o.

Haštalská 7, 110 00 Praha 1

Tel.: 02/2316661, fax: 02/2316640

e-mail: warlord@ti.cz

www.warlord.cz

V prosinci otevřeno i v sobotu a neděli:

5. 12., 11. – 12. 12., 18. – 19. 12.

od 11.00 do 17.00

*Chcete si ji nejdříve
vyzkoušet? Přijďte si ji
k nám zahrát!*

Action Man: Raid on Island

Nejlepším hrdinou na světě je Action man.
to ví přece každý.



Iak tu máme dalšího nepřemožitelného amerického hrdinu. Je jím Action Man - nejsilnější, nejdůmyslnější, zkrátka akční mužik, který se v této hře vydává polapit chlapíka s neobvykle originálním jménem - Doktora X. Ten unesl Raid a ostatní zvířátka a využívá je ke svým zkaženým experimentům.

Záchranná mise je složitá a povede přes spoustu ostrovů, kde se naplno projeví vaše umění přežít. Během mise vás budou obtěžovat iXovi kumpáni a bosové, kterými jsou například profesor Gangréna, motorová kobylička nebo zuřivý robot. Brr, setkat se s profesorem Gangrénou je opravdu otravný zážitek. Když jsem ho uviděl poprvé, ...ale raději pokračujme.

Zajisté se ptáte, natěšení díky úvodu, jak bude záchrana probíhat. Vězte tedy, že budete využívat šest, ještě jednou pro ty, co by nevěřili vlastním očím, opakují ŠEST dovedností v různých obměnách a různých prostředích. Šplh, bungie-jumping,



jízdu na kladce, focení nepřátel, střelbu na cíl během letu a střelbu na cíl ze stoly. Ohromující jsou také některé logické úkoly, na které časem narazíte. Patří mezi ně například eliminování robota pomocí kyseliny - vždy, když se robot nedívá, pootočíte uzávěrem vypustě kyseliny, která ho pak rozleptá. I další logické problémy zavaří vaše mozkové závity na maximum. Budou vám promítány barevné sekvence (maximálně čtyři barvy) a vy je budete muset zopakovat. U tohoto tuhého problému jsem zakysl asi na dvanáct hodin a už, už jsem myslel, že mě Action Man pokolí. Ovládání je maximálně složitě a zvládnete ho až po dlouhém cviku. Action Mana totiž ovládáte myší - pohybem zleva doprava a veškeré akce provádíte stiskem levého tlačítka. Další vymožeností je, že si můžete složit svého Action Mana, kterého lze následně vytisknout na tiskárně. Grafika i zvuky jsou excelentní, vše je tak, jak má být.

Hasbro mě opět utvrdilo v tom, že vyrábí jen ty nejlepší hry pro zkušené hráče, takže pokud jste zkušený, maximálně pět let starý pařan, neváhejte a uhánějte do obchodů. (85%)

Dreb

P.S: Tato recenze obsahuje několik lží, takže by ji nikdo neměl číst.

score 15%



Test drive Off-Road 3

Stane se TDOR3 také šedavou průměrností, nebo si vyhoupne nad své předchůdce?

IDOR 3 je již třetím pokračováním terénních vozidel od firmy Accolade, která nás svými automobilovými závody zásobuje již hezkou řádku let a také třetím pokusem, protlačit sérii TDOR mezi herní automobilovou elitu. Bohužel se ani tento pokus nepovedl a TDOR 3 tak zůstává někde uprostřed závodního pelotonu, jemuž vévodí NFS 4 společně s několika dalšími tituly. Jedno se však tomuto novému dítku firmy Accolade nechat musí - a to, že je ve své třídě nejlepší. Nemá totiž skoro žádnou konkurenci, takže je tu vhodné použít jedno známé úsloví - jednooký mezi slepými králem. Ještě jedna věc, ale ta se netýká jen TDOR 3, ale i ostatních her. Nějak se nám totiž vytrácí originalita. Skoro všechny nové hry jsou pokračováním úspěšných titulů a jen pár z nich, které nejsou, například Wheel of Time se může pochlubit nějakou originální myšlenkou. TDOR 3 se bohužel řadí do skupiny první, avšak to, že jde o terénní automobily mu budiž přičteno k dobru.

I když jsem ve skrytu duše doufal, že TDOR přijde s něčím novým, s něčím co ohromí, tak se překvapení se nekonalo. Jediné, co mě opravdu dostalo, a donutilo lehce zvednout hodnocení, je trasa vedoucí zasněženým New Yorkem, ve které přejíždíte zapadlé automobily. Originální nápad! Jinak je



vše při starém. Arkádový styl ježdění, získávání peněz i postup ve hře, vše je stejné jako v minulých dílech. Sice se nás autoři snaží ohromit sedm a dvaceti skutečnými, licencovanými vozy, mezi něž patří i oblíbené vojenské vozítko Hummer a spoustou tratí, které se jezdí za dne i v noci nebo obráceně, ale celé to jaksi vyznívá naprázdno. Abych ale jen nehaněl, tak TDOR 3 má i své světlejší stránky. Nejvíce mě potěšila již zmiňovaná trasa vedoucí New Yorkem, ale i ostatní trasy nejsou špatné. Navíc je v nich spousta zkratk, a tak není problém vybrat si svoji cestu. Aut je dost a za vydělané peníze se dají vylepšovat. K dispozici je také několik divizí a pohárů. Závěrem mi tedy nezbyvá než konstatovat, že TDOR 3 je lehce nadprůměrný arkádový simulátor terénních aut.

Dreb

score 61%



INTERACT

Computer Gaming Products



4999,-

Volant V4 Fx Racing Wheel

- ▶ jedinečný volant s Force Feedbackovým servo zařízením
- ▶ špičková technologie firmy InterAct - největšího světového výrobce joysticků
- ▶ kompletně programovatelný
- ▶ výborný neklouzavý materiál
- ▶ možnost simulace FF efektu na starších hrách
- ▶ plná verze automobilové hry Need For Speed 3 v balení ZDARMA



2599,-

Volant V3 Stering Wheel

- ▶ výborný analogový volant
- ▶ kompletně programovatelný
- ▶ možnost nastavení citlivosti
- ▶ regulace délky a úhlu sklonu
- ▶ plná verze automobilové hry Have a N.I.C.E. day v balení ZDARMA



799,-

Gamepad PC Powerpad Pro

- ▶ super kombinace analogového a digitálního padu
- ▶ kompletně programovatelný
- ▶ možnost nastavení digitálního nebo analogového padu
- ▶ plynoná páka perfektně ovladatelná pravým ukazováčkem
- ▶ plná kompatibilita s Win 95 a 98



479,-

Digitálnípad Moray Pad

- ▶ nejprodávanější digitální pad
- ▶ skvělý tvar umožňující dlouhé hodiny hraní
- ▶ šest tlačítek + další dvě zvojená tlačítka
- ▶ autocentrování
- ▶ plná kompatibilita s Win 95 a 98



479,-

Joystick PC Raider Pro

- ▶ vynikající analogový joystick
- ▶ tvar vhodný pro praváky i pro leváky
- ▶ čtyři velice ideálně umístěná tlačítka
- ▶ autocentrování
- ▶ plná kompatibilita s Win 95 a 98

a další a další super věcičky...



Informace o celém sortimentu je možné získat na adrese : Multi-Styk CZ s.r.o. , Tr. T. Bati 351 - budova IMC , Zlín
tel : 067 / 763 14 05 , fax : 067 / 763 14 12 nebo shlédnout na našich webových stránkách : www.multistyk.cz .

Objednané zboží je rozesíláno na dobírku do 3 dnů. Objednávky je možno podávat telefonicky, faxem nebo mailem.

K ceně zboží bude připočteno poštovné dle poštovního sazebníku, balné ZDARMA.

Produkty Interactu můžete žádat i u svého prodejce PC.

Všechny uvedené ceny jsou včetně DPH (22 %) !

Záruka na veškeré produkty od InterActu je 12 měsíců !

Earth 2150: Escape From The Blue Planet

Dobře odvedená práce vždy potěší, a jedná-li se o strategii, platí to dvojnásob. Hoši od Topware opět dokázali, že umí.

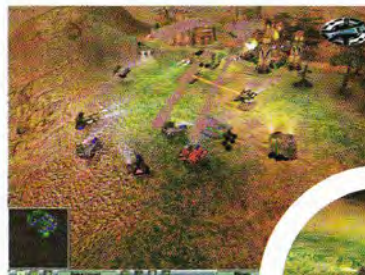
HISTORIE I

V roce 2002 se naplno rozběhl výzkum vesmíru a byla založena Lunární korporace, jejímž prvním úkolem bylo zkoumat využití vesmírného prostoru a připravit lidstvo na pobyt a život v něm. Postupem času její vliv zesílil a během let 2012 - 2014 absorbovala zbytky NASA. Mezním se pro lidstvo stal rok 2034, protože Lunární korporace dokončila výstavbu prvního orbitálního města, které obíhalo kolem Země a v několika následných letech se do něj v důsledku narůstající poli-

Jak jsem již uvedl na začátku. Earth 2150 nabízí tři odlišné strany. A když říkám odlišné, myslím tím opravdu odlišné - od interfacu až po soundtrack.

tické a ekonomické krize uchýlily statisíce lidí. Jelikož se ale situace na Zemi i nadále zhoršovala, hledalo v Orbitálním městě azyl čím dál více lidí. To mělo za následek zvýšení populace, takže bylo třeba začít s výstavbou Orbitálního města číslo 2. Ta začala v roce 2037, ale nebyla nikdy dokončena, protože koncem roku 2038 byla zprovozněna první obytná báze na Měsíci, první město na jiné planetě, LUNA 1. Do něj byli také přestěhováni všichni obyvatelé Orbitálního města, když v roce 2084 vypukla na Zemi válka. Jelikož byla víceméně přerušena veškerá komunikace se Zemí, Měsíc vyhlásil samostatnost.

Earth 2150: Escape From The Blue Planet je pokračování celkem úspěšné realtimové strategie *Earth 2140*. Její výrobce, firma Top-



ware, je u nás již známa několika svými projekty a musím se přiznat, že jí fandím, protože ceny, za které se prodávají její hry, jsou opravdu férové. Verze, kterou jsem měl k dispozici, byla přímo z Německa, a proto také ještě nebyla lokalizována do jiného jazyka. Nic naplat, oprášil jsem své znalosti němčiny, ke spolupráci přibral slovník a pustil se do hraní.

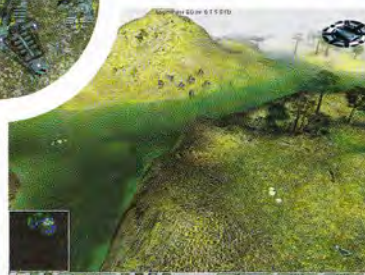
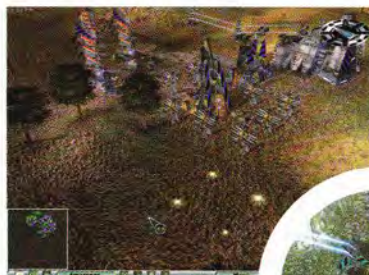
Již úvodní obrazovka mě mile překvapila, jelikož na výběr jsou místo dvou tři odlišné strany. Ke starým známým UCS a ED přibyla ještě Lunární korporace. Všechny tři se prezentují vynikajícím náborovým videem, a jestli jste viděli Hvězdnou pěchotu, víte přesně, o čem mluvím. Mě osobně nejvíce zaujalo prezentační video náborového střediska Lunární korporace, ve kterém vás počítáčový ženský hlas prohnává přes syntetizátor (ještě lepší než Shodan v *System*



ve které na vás začnou pozvolna dýchat některá vylepšení. Například grafika. Oproti minulému dílu se zlepšila o sto procent. Ne, že by *Earth 2140* byl graficky nějak odpudivý, spíše naopak, ale to, co předvádí jeho nástupce, je skoro neuvěřitelné. Kompletní předělání grafiky do 3D by tolik nepřekvapilo, i když samo vypadá božsky, ale *Earth 2150* nabízí ještě něco navíc. Jeho hlavním trumfem jsou totiž detaily a drobnosti. Plynule se zde střídá den a noc a co se jen tak nevidí - stíny reagují na pohyb slunce. Občas je pod mrakem, prší, sněží, je mlha nebo se obrazovka zbarví do ruda při západu slunce. Jednoduše paráda. Překvapením ale není konec! Stoupající kouř z továren, déšť a sníh reagují na vítr. Sníh a déšť tedy nepadají pořád stejným směrem jako v jiných hrách, ale podle vanoucího větru. Během takové sněhové vánice není opravdu vidět ani na krok, z vloček je chumelenice, orientace je skoro nemožná a je lepší se raději schovat do bezpečí základny. Nedej bože, aby nepřítel zaútočil, což se ale většinou stane. To ale pořád ještě není všechno! Padající sníh se postupně usazuje na střechách budov a na stojících jednotkách, až vytvoří souvislý povrch a občas je namáhavé některé menší zasněžené jednotky najít. Pokud se oteplí, sníh samozřejmě roztaje. Takových drobných a atmosféru skvěle dotvářejících prvků je možné v *Earth 2150* nalézt spoustu. Bohužel však nemám dostatek místa, abych je mohl všechny popsat, a tak jsem se snažil vyzdvihnout alespoň to nejlepší. Jedno si ale ještě neodpustím. Takovou momentku ohledně střídání dne a noci. Jakmile se setmí, zapnou si všechny jednotky a budovy své světlo, které je však možno kdykoliv vypnout. Toho lze využít k nočním přepadům. Pokud si totiž vypnete světla, budou se jednotky vzhledem k tomu, že nevidí na cestu, pohybovat pomaleji, ale umožní vám to nepozorovaně se př-

►► Ze vypadá roztomile, co říkáte?

▼ Doufejme, že to takhle v roce 2150 opravdu neskončí.



Shock 2) zve, abyste se přidali na jejich stranu. Pokaždé, když ten hlas slyším, naskočí mi po těle husí kůže. (Ha, Chalid se zlobí, protože dle jeho tvrzení má Shodan hlas podmanivější, líbivější a celkově více sexy. Nemá, má, nemá, má ...) Ale abych se dostal dál. Po výběru strany se dostanete do první mise,



◀◀ Po útoku je třeba vždy opravit poškozené budovy, protože další na sebe nenechá dlouho čekat.

◀◀ Připravuji se na průzkumnou misi.



blížit až k nepříteli. Pak už stačí jen světla zapnout a uskutečnit výpad. Nepřítel bude většinou tak překvapen, že snadno zvítězíte. Musím se přiznat, že lépe zpracovaný a atmosféru nočního přepadu vystihující útok jsem zatím v žádné realtimové strategii neviděl.

HISTORIE II

Po několika letech válečných útrap byla Země v troskách. Všechna velká města a veškerá centra moci byla zničena a zavládla anarchie. Bezvládní trvalo přibližně pět let, až do té doby, než bylo dvanáct původních amerických států reorganizováno do Spojených Civilizovaných Států (UCS). V bývalé Evropě se uskutečnilo obdobné spojení mezi zeměmi východní Evropy a Asii a vznikla Euroasijská Dynastie (ED). Ta měla, v čele s klanem Khunů, přístup k nukleárním zbraním bývalého Ruska a začala obsazovat přilehlá území. Jak UCS, tak i ED si rychle podrobily okolní území, takže v roce 2120 nebyly na Zemi již jiné mocnosti. Všechno směřovalo k novému konfliktu a o dvě desetiletí let později se skutečně rozhořela ještě krvavější válka, během níž byly použity ty nejmodernější technologie.

Jestliže jsem na začátku prohlásil, že se po výběru strany dostane do první mise, nebyla to úplně pravda. *Earth 2150* totiž disponuje



jednou zajímavou věcí - máte svou hlavní základnu, do níž se dostanete po výběru strany a z které odlétáte na jednotlivé mise. Cílem hry za každou stranu je shromáždit na této základně dostatek surovin a peněz a vyrobit transportní loď pro cestu na Mars. To v důsledku znamená, že se během jednotlivých misí můžete kdykoliv přepnout na základnu a zařídit tam potřebné věci. Spojení mezi ní a místy, na kterých se odehrávají mise, zajišťuje transportér, kterému však trvá přibližně čtyřicet sekund, než přiletí, takže je třeba odhadovat situaci dopředu. Jestliže vám budou během mise docházet peníze či budete potřebovat posily, není nic jednoduššího než dovézt si je transportérem nebo naopak přebytné kre-



◀◀ Tady v praxi vidíte, jak fungují pomocná okna.

◀◀ Klid před bouří, ale to se brzy změní.

dity a jednotky odvézt na základnu. Pokud chcete mít neustále přehled o tom, co se na základně děje, stačí si zapnout pomocná okna a rázem ho máte.

HISTORIE III

V roce 2147 bylo zjištěno, že používání nukleárních zbraní ovlivnilo polohu Země vůči Slunci natolik, že hrozí její zničení. Mezi prvními příznaky byla změna klimatu. Zaregistrovali ji i vědci Lunární korporace a vypočetli, že během několika dalších let se Země přiblíží ke Slunci na takovou vzdálenost, že sluneční gravitace způsobí odtržení

Musím se přiznat, že lépe zpracovaný a atmosféru nočního přepadu vystihující útok. Jsem zatím v žádné realtimové strategii neviděl.

povrchu Země a následné zničení Měsíce. Jedinou nadějí pro lidstvo se stal Mars, ale jelikož se vědci všech tří korporací během války ED a UCS soustředili především na vývoj nových zbraní a vesmírný výzkum byl zcela ignorován, byla situace hodně ztížena. Pro tak obrovskou výpravu bylo třeba i obrovské množství materiálu. Všechny tři mocnosti tedy začaly hned vyvíjet svůj vlastní únikový projekt, ale brzy bylo jasné, že jejich zásoby jsou nedostatečné. Místo toho, aby se spojily, začaly o strategické suroviny válčit. Pro



▲ Tento most je strategicky postaven a kdo ho dobude smete toho druhého ze zemského povrchu.

►► Převážný transportér v akci.



Měsíční, kteří na Měsíci neměli na dokončení unikové lodi surovin dostatek, to znamenalo jediné - jestliže si chtěli zachovat naději na přežití, museli vstoupit do válečného konfliktu. Začala poslední světová válka.

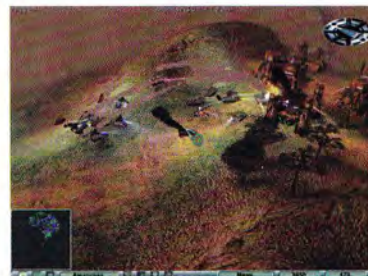
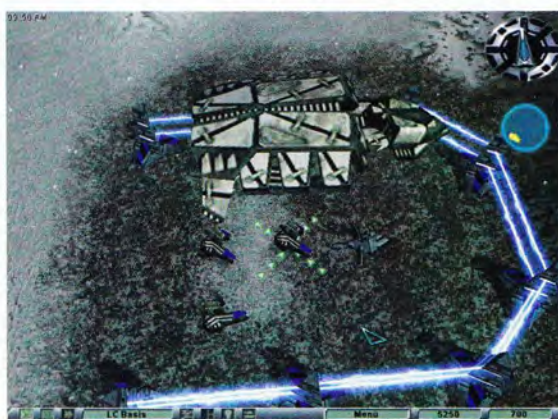
Jak jsem již uvedl na začátku, *Earth 2150* nabízí tři odlišné strany. A když říkám odlišné, myslím tím opravdu odlišné - od interfacu až po soundtrack. (Ne, že by jednotlivé strany dosahovaly takové odlišnosti jako ve *Starcraftu*, ale v rámci možností - všechny tři jsou lidské - to je výborné.) V podstatě se jedná o tři hry v jedné. UCS disponuje bojovými roboty, suroviny získává pomocí speciálních těžebních strojů a budovy staví pomocí stavebního stroje. Naopak Lunární korporace nepotřebuje žádné těžební stroje, ale postací ji postavit továrnu přímo nad nalezištěm nerostů a peníze přibývají samy. Budovy si objedná z orbity a ty jsou následně dopravovány pomocí dronů, kteří je snesou již hotové na vlečných paprscích. Jelikož se Měsíčané vyvíjeli několik desítek let samostatně, jsou i jejich vojenské jednotky jiné,

žít sami. Stačí vzít základ, třeba tělo bojového robota nebo lunární vozidlo, a na něj přidat zvolenou zbraň. A ještě jedna perlička. Na některé budovy můžete namontovat obranné systémy, které lze časem nebo podle potřeby měnit za jiné. Jak jednotkám, tak i obranným systémům budov ale dochází munice, a proto



reklamní spoty z Hvězdné pěchoty a skvěle to dotváří atmosféru.

Jak se pomaličku dostávám na konec recenze, musím se zákonitě zmínit i o záporech. Bohužel totiž zatím neznám žádnou hru, která by byla bez jediné chybičky, a nejinak je tomu i s *Earth 2150*. Naštěstí se nejedná o chyby většího kalibru, ale spíše o chybičky kosmetického rázu. I když jsem si na začátku každé mise nastavil obtížnost lehkou (jednoduchou), stávalo se mi, že některé mise jsem dokončil velice snadno a v jiných jsem se trápil třeba dvě hodiny. Na jednu stranu je to dobré, protože takhle vám hra vydrží dlouho, ale na druhou si myslím, že když si zvolím nejléhkou obtížnost, tak by to podle toho mělo vypadat. Také rozdíl mezi lehkou a střední obtížností není rozeznatelný. S obtížností souvisí ještě jeden problém. Občas se mi stalo, že



je nutné s tímto počítat a zahrnout to své strategie.

Samostatnou a zvláštní pochvalu si zaslouží zvuky a hudba. Namluvení všech jednotek každé ze stran je unikátní (průzvuk, se kterým se jednotky ED hlásí, když jsou v průšvihů, se prostě musí slyšet) a stejné je to i se soundtrackem. Zvuk i hudba, která se dynamicky mění podle situace, jsou prostě skvělé. Každá ze stran má také jiná videa a zprávy během mise. Pokud se totiž něco stane, v levém horním rohu se objeví okno s „hot news“ a v něm se promítne krátká zpráva. Opět to i s doprovodnou hudbou připomíná

se mi povedlo chytře zničit nepřátelskou budovu, jejíž zničení bylo cílem mise a potom jsem třeba dvacet minut musel dotěžovat nerosty, abych získané peníze mohl poslat na základnu a posléze je použít na výstavbu evakuační lodi. Tohle šlo určitě vyřešit lépe. Třeba tím, že by se po splnění primárního úkolu počítač otázel, zda chci pokračovat dál nebo automaticky dotěžit suroviny a peníze poslat na základnu. Škoda, překážka. Celkově je ale pro mě *Earth 2150: Escape From The Blue Planet* velikým překvapením a s radostí ho mohu doporučit nejen fandům tohoto žánru.

Dreb

konfigurace

Výrobce	Topware
Distributor	Topware
Systém	Win 9X
CPU	P 200 Mhz
Paměť	32 MB
Harddisk	250 MB
Multiplayer	ano
	3D D3D

verdict

Vynikající a propracovaná strategie, která by neměla chybět ve sbírkce žádného fanáta tohoto žánru. Pořád to ale není na sto procent.

Earth 2150 disponuje jednou zajímavou věcí - máte svou hlavní základnu, do níž se dostanete po výběru strany a z které odlétáte na jednotlivé mise.

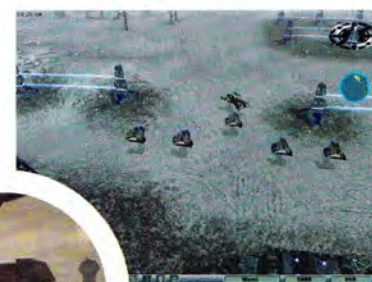
plusy minusy

• celkové zpracování - zvláště grafické	• občasná zdaluhavost
• atmosféra	• nevyrovnaná obtížnost
• namluvení jednotek	
• noční přepady	• videa

založení převážně na používání antigravitační technologie a laseru. U ED je tomu zase zcela jinak. Peníze získávají převážně pomocí kontejnerů s nerosty mezi výrobnou, která musí stát blízko nerostného naleziště, a skladem a jejich vojenský arzenál jako jediný připomíná současnou výzbroj. Jedná se především o tanky, transportéry a helikoptéry všech druhů.

Výroba jednotek za každou ze stran je ještě navíc okouřená tím, že si je můžete slo-

score 91%





1490,-

GAME LINE

Nám. Svobody 22
602 00 Brno

GAME LINE

Merhautova 161
613 00 Brno

GAME LINE

Nádražní 14 (budova hl. nádr.)
370 02 České Budějovice

GAME Line



1888,-

Tyto a mnoho dalších trháků dostanete
v uvedených prodejnách Game Line.

Age of Wonders

Název vydavatelského počínu GOD má předpoklady k tomu, aby vzbuzoval dojem výjimečnosti. Je ale na tomhle plagiátu všech fantasy strategií něco zázračného?



▲ Nevím, jak vám, ale mě se zdá, že grafika je slabší než v HOMAM.

► Město. Možnost navolit si akce dopředu je velkým kladem AoW.

► V menu rozhodně neza-bloudíte.



Aniž bych se chtěl kohokoli dotknout, musím hned na úvod říci, že mám ohledně proletářského sdružení Gathering of Developers jisté pochybnosti. Nejsou to ani tak rovnostářské ideje, které spojují všechny vývojářské týmy v tomhle spolku, jako spíše kvalita her, které zatím od GOD vyšly. A také možná až přehnaná namyšlenost, o které více než cokoli jiného mluví sám název, nebo spíše zkratka tohoto názvu. Ačkoli GOD sdružuje i týmy zvukových jmen, zatím ke komerčnímu úspěchu vydaných přispívají zejména bombastické kampaně a věhlas některých zakladatelů. Ale co jsme zatím viděli? Darkstone, což je v podstatě Diablo, Nocturne, což je v podstatě Alone in the Dark, Fly, což je Flight Unlimited plus MS FS a teď konečně Age of Wonders, což není nic jiného než hyb-



rid mezi Master of Magic a Heroes of Might and Magic. Ať se na to dívám z kterékoliv strany, GOD si může na svá mohutná prsa mazat jakákoli sebevědomá prohlášení, ale co se týká originality zatím vydaných titulů, není skutečně o co stát.

Age of Wonders je „epický fantasy příběh z báje země kouzel, magie a desítek pohádkových bytostí“. Přeloženo do řeči smrtelníků - je to skutečně jen horší Master of Magic a horší HOMAM. Jestli znáte alespoň jednu z těchto her, nemusíme vám vůbec nic říkat. Obzvláště podobnost s MoM je více než pozoruhodná. To, co se nepodařilo vykrást, se nepodařilo a i to, co zůstalo na pohled stejné, je trochu nedomrlé. Ale protože ne každý musí znát klasiku od Microprose a možná ne všichni hráli HOMAM (i když nechápu, proč potom čtete recenzi na takovouhle hru), je malé představení zcela v pořádku.

Věc se má takhle - jedno pohádkové království, spousty více či méně tradičních fantasy ras (hobiti, trpaslci, elfové, dark elfové, lidé, goblini, orkové, frostlin-



gové), města, doly, kouzla a boje. V pozadí toho všeho se odehrává příběh, který někteří recenzenti označili za strhující (v podstatě jde o to, že na straně dobra bojujete proti zlu a na straně zla bojujete proti dobru), ovšem to neznamená, že byste jej za strhující museli považovat i vy. Stejně jako HOMAM je hra AoW rozdělena do série misí, které na sebe navazují a mezi kterými si dokonce můžete v omezené formě přenášet jednotky i artefakty. Kromě toho vaše vlastní postava je tedy přímo personifikována, a to nejenom jako vojevůdce v povzdálí, ale přímo jako figurka na bojišti. Zvyšující se zkušenost a přenášení postav z mise do mise je sice na jednu stranu samozřejmostí, ale na stranu druhou jednou z mála těch příjemných samozřejmostí.



Mechanismus hry je jednoduchý - z obsazených měst, dolů a farem plynou peníze, za peníze se platí jednotky. Když peníze dojdou, jednotky vás opustí, bez jednotek nelze udržet města a bez měst nejsou peníze. Jednoduché. Celkem zajímavým nápadem (jedním z mála originálních) je loyaltita měst; obsadíte-li město náležící jiné než vaší rase (tím se samozřejmě nemyslí vaše rasa, ale rasa bytostí ve hře - v současné politické situaci je lépe všechno pořádně vysvětlit. Stačí slovo a je z vás nadosmrtní rasista), nabízejí se různé možnosti. Pokud se jedná o rasu spřítele, nemusíte ve městě udržovat posádku, ovšem podrobíte-li si nepřátelské město, musíte v něm mít stále dosta-

stavení je tady trochu divné. Jednotky se staví ve městech. Na tom nic divného není. Divné je, jakým způsobem se dostanete k vyšším jednotkám. Nijak. Tedy - nijak, pokud to dané město neumožňuje. Obecně platí, že čím větší město, tím více druhů jednotek může stavět - předtím je ale potřeba ještě „upgradeovat“ něco ve městě, aby byly další jednotky dostupné, a potom ještě postavit něco, aby je bylo možné vyrábět. Dodejme, že nic z toho není vidět - ani nové budovy stavějící jednotky, ani ono „upgrade“ města. Jedinou viditelnou změnou jsou ve městech hradby, které můžete rovněž sami stavět. Všechny jednotky potom stojí peníze, a to jak na výrobu, tak na následnou údržbu (žádné míchání surovin jako v HOMAM, jen zlato a nic). Silnější jednotky jsou dražší a jejich výroba trvá rovněž déle. Ale to byste si dokázali domyslet.

Vlastní hra vypadá velmi prozaicky - stavíte jednotky, posouváte je po mapě a bojujete. Co se bojů týká, nedá se tady mluvit o inspiraci z *Master of Magic*, protože tohle je jeho úplně přesná kopie.

může být na jedné straně až šestkrát (může být na jedné straně až šestkrát osm jednotek). Souboje potom probíhají opět v klasických tazích, ovšem na rozdíl od zbytku hry je tady shovívavá možnost boje přeskočit. Do bojů mohou zasahovat i kouzla, a to jak kouzla charakterů, tak i kouzla hrdinů, která opět zcela ve stylu *Master of Magic* průběžně vyvíjíte během tažení. Kouzla jsou (opět klasicky) rozdělena na bojová (chain lightning, solar flare, flame arrow), charakterová (uzdra-

Vlastní hra vypadá velmi prozaicky - stavíte jednotky, posouváte je po mapě a bojujete

vování, posilování) a globální (afektují celou mapu, odhalují území, teleportují skupinu atd.). A ještě více klasicky je tady šest sfér magie, ze kterých si můžete zvolit vždy jenom jednu z protilehlých (jestli oheň, ne voda, jestli vzduch, ne země a jestli život, ne smrt). Můžete se přitom specializovat na jednu oblast a dosáhnout v ní maxima, anebo si můžete svoje magické schopnosti (a magické schopnosti ostatních charakterů) rozdělit do více sfér.

A jaké je z toho všeho poučení? *Age of Wonders* není rozhodně žádná zázračná hra. Je to poměrně nepodařený plagiát všech dobrých her, které na tomhle poli vznikly, ovšem i přes náznak několika dobrých nápadů nesplňuje to, co by se od takové hry dalo očekávat. Možná to vypadá lépe než *Master of Magic*, ale jako hra je to o několik tříd horší. A na laciné vizuální efekty dá v případě takových strategických her jen málokdo.

Jan Eisler

score 59%

plusy	minusy
- systémové menu provedené jako start-menu ve Windows - zajímavé efekty kouzel	- kopie všeho, co jste dosud na tomhle poli viděli - propodivná ekonomika a inter-rasové vztahy

konfigurace	
Výrobce	Triumph Studios
Distributor	GOD
Systém	Win 95/98
CPU	Pentium II
Paměť	32 MB
Harddisk	300 MB
Multiplayer	2-8
3D	ne

verdict
Slabý odvar z *Heroes of Might and Magic* a především *Master of Magic*. Divný způsob stavění měst, podivně (nehvyvážená ekonomika a vcelku nudné a velmi repetitivní mise. Možná to celkem hezky vypadá, ale to je vše.



tek vojáků, aby nedošlo ke svržení vaší vlády. Tenhle problém lze ovšem řešit i jinak - města lze konvertovat tím, že do nich nastěhujete obyvatele příslušné rasy. Tím si zajistíte stoprocentní loyaltitu a máte vystaráno. Do doby, než vám město někdo obsadí, přesídlí a vy budete muset začínat nanovo. K městům a jejich loyaltě se poji ještě jeden zajímavý prvek, který je ale spíše frustrující než zábavný. Města, stejně jako doly nebo farmy můžete totiž ničit a uplatňovat tak metodu spálené země. Zatímco průmyslová zařízení lze ještě opravit, zničená města zůstanou zničená napořád, což může být velmi nepřijemné v případě, že vám tohle provede nepřítel.

Pokud jde o bojové jednotky, které jsou páteří každé strategické hry, jejich



Včetně toho, že v jedné skupině může být maximálně osm jednotek. Aby to ale nebylo tak průhledné, přidali autoři možnost větších bitev - bitvy se tak účastní všechny jednotky, které sousedí s hexem, ve kterém probíhá bitva (to znamená, že třeba při obléhání jednoho malého města



◀ Město v bojové pohotovosti. Strategických tahů si opravdu užijete, a přestože je boj občas zdoluhavý, překonává rychlobitky z *Heroes*.

◀ Tajemný hrad v Karpatech.

Omicron - The Nomad Soul

Nemyslete! My víme, co je pro vás dobré!



A nyní krátce z domova. Dnes v ranních hodinách požádal kněz řádu Yesu Tolrik Graem Vyvoleného, aby odsoudil 253 vlastizrádce, za zločiny proti církvi Zelené Knihy, k trestu smrti. Vyvolený, Dědic Odkazu, ve své nekonečné moudrosti potvrdil neprodleně vykonání rozsudku v případě všech obviněných.

Centrální počítač lx stanovil mez porodnosti pro následující dva roky. Její hodnota by neměla přesáhnout 23% ze všech v současnosti již přijatých žádostí o rodičovství.

...Počasí... V „X24“ - Centru Proměnlivého počasí pro sektor 12 - se dnes vyskytla nečekaná technická závada, která znemožnila produkci bouřky plánované na 13:41. Rádi bychom dali všem obyvatelům sektoru 12 na vědomí, že neproběhnuší přeháňka



byla přesunuta na 19:02.

...Reklama...Pijte Quanta Colu, energetický nápoj s radioaktivním quanta-extraktem.

Quanta Cola, nápoj pro dnešní mládež. Buďte COOL, buďte IN, pijte Quanta Colu, nápoj štěstí!

Ministr zdravotnictví varuje: Zneužití Quanta Coly může vést k rychlému odumření mozkových buněk.

...Nemyslete! My víme, co je pro vás dobré...

...To byly poslední informace, které jste před vypnutím transcanu zaregistrovali. Každé ráno se opakuje neustále týž rituál. Přesně v půl sedmé, to je čas, kdy přestávají působit pilulky klidného spánku, jejichž zavedení zvedlo celkovou produktivitu obyvatelstva, vzpomínám-li si dobře, o 15,73 %, vstane a pustíte si transcan, abyste během snídání, jejíž kalorická hodnota je přesně vyvážena vzhledem k vašemu plánovanému pracovnímu vypětí, mohli vyslechnout nové, přece však stále se opakující

zprávy. Teplota ve městě je centrálně řízena tak, aby poskytovala optimální pracovní podmínky. Od chvíle, kdy vyhaslo naše slunce, je město uzavřeno pod ochranným příkrovem skleněné kopule a veškeré dění pod ní, tedy i umělé střídání dne a noci, řídí podle chladných zákonů statistiky centrální počítač jménem lx.

Jeden by se z toho asi zbláznil, ale díky pravidelným prohlídkám Kontrolorů myšlenek, kteří vás pomocí modifikátoru zbaví negativních a nepatřičných nálad, si však ani nemůžete stěžovat.

Jmenuji se Kay'1 669, jsem policejním vyšetřovatelem. Mé pravomoci se vztahují pouze na hranice čtvrtě Anekbah. Do dnešního rána jsem vedl naprosto obyčejný a díky Kontrolorům myšlenek rovněž spokojený život. S mým kolegou Denem 415 jsme před nedávkem dostali na starost vyšetřování série záhadných a extrémně brutálních vražd. To, co všechny oběti spojuje, je skutečnost, že zmizely čtyři dny před nalezením jejich znetvořeného těla. Závažnost případu zdaleka převyšovala hranice



našeho chápání. Hlavní stopa však, což celému případu přidalo na hrůzně bezcitnosti, vedla přímo do našich řad - až k samotnému vedení pořádkových sil čtvrti Anekbah. Člověk, jenž je naším nejvyšším nadřízeným, byl paradoxně zároveň podle nalezených stop hlavním podezřelým. Ačkoli jsme tomu zpočátku nechtěli věřit, pravdivost naší domněnky se velice rychle potvrdila, neboť jsme byli vysláni do akce, která by bez přítomnosti posíl pro nás znamenala jistou smrt.

S vypětím posledních sil jsem proskočil transdimenzionální šterbinou, kterou jsem se dostal do paralelního světa, a v něm se mi podařilo kontaktovat člověka, který můj osud až doposud sledoval, ale považoval jej pouze za úvod do děje virtuální hry. Sám jsem příliš slabá na to, abych se mohl vrátit čelit démonům, kteří mne pronásledováním přinutí k tomuto nevratnému rozhodnutí. Nechal jsem tedy do svého těla vstoupit duši posledního člověka, kterého jsem na své pouti životem potkal, a předal mu do

jeho rukou osud Vesmíru, který vlastně ještě ani jedinkrát neviděl.

I přes to, že se domnívám, že stále nechápe, jak důležité mé poselství ve skutečnosti je a neustále trvá na tom, že to, co mne potkalo, je jen pouhou hrou, doufám, že v sobě nalezne dost tolik potřebné síly, aby mohl čelit šílenství, které na něj čeká.

Omikron je vskutku po všech stránkách neobvyklou hrou, která nemá na PCzatím obdoby. Spojuje v sobě totiž najednou hned několik herních žánrů. Po přečtení popisu - adventurní-Sci-Fi-3rd person-RPG s častými 1st person 3D akčními misemi a 3D bojovými vsuvkami à la Tekken 3 by se nejednomu čtenáři dozajista zjeřily odporem vlasy na hlavě a zařadil by nejspíš ihned *Omikron* mezi neuvěřitelné slátaniny, které ačkoli se snaží skloubit vše dohromady, nejsou vlastně ničím. Ale to by byla neuvěřitelná chyba! Věřte tomu nebo ne, ale *Omikron* je neskutečně vyváženou, podmani-



◀ Jak vidíte, ve hře jste pěkný ramenáč.

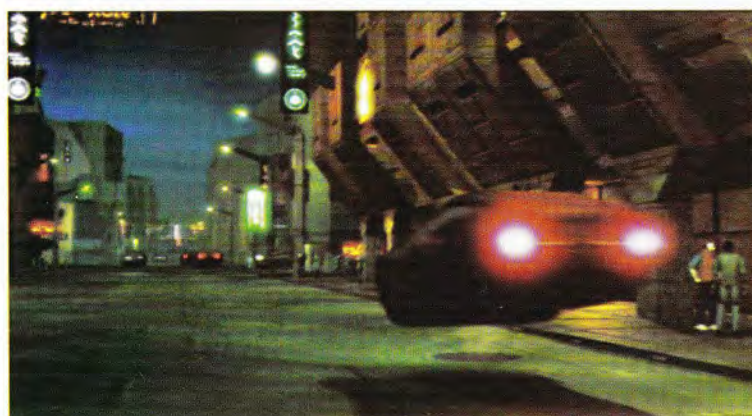
▼ Nemyslím si, že by byl ve své kůži.

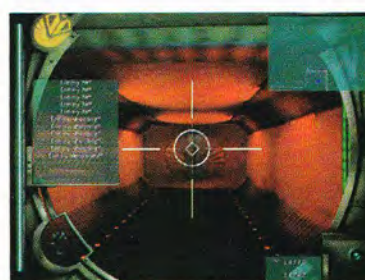
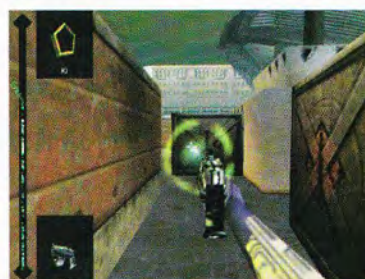
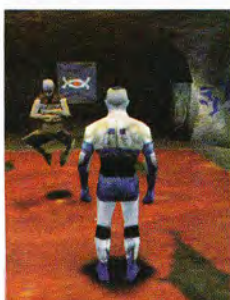
▼▼ ◀ Sakra, moje holka! Co tady dělá?



vou, rozsáhlou a hlavně zábavnou hrou, která v sobě spojuje všechny výše jmenované žánry. Největší důraz je v *Omikronu*, jak už tomu u her se silným a pečlivě domyšleným příběhem bývá, kladen právě na adventurní stránku. Tuto skutečnost umocňuje fakt, že na samém začátku hry vlastně opravdu nevíte, kam jste se to vlastně dostali. Okupujete cizí tělo, s nímž jste zdědili zároveň, kromě překrásné a něhou překypující partnerky Telis, velkou kupu problémů. Nezbyvá než se pustit do soukromého vyšetřování a krůček po krůčku odhalovat závažná fakta, která Kay'l před svým nuceným sebeobětováním odkryl. Tuto, zdaleka nejčastější podobu hry doprovází zpracování viděné pohledem třetí osoby, kterému se nevíce přibližuje kombinace *Resident Evil 2* a *Tomb Raidera*. Během svého pátrání se ovšem často dostanete do situace, kdy je nutné vypořádat se s početní převahou nepřátel. Pak se herní mód automaticky přepne do pohledu první osoby, který je příznačný pro akční hry typu *Quake*. Se změnou zpracování se automaticky mění i způsob sbírání předmětů, takže jelikož máte málo času, v akčním módu stačí jen přeběhnout přes munici nebo lékárníčku a vaše postava ji tím sebere a ihned použije. V tomto módu můžete používat pouze střelné zbraně. Vyčistíte-li prostor, v němž se mise odehrává, čeká vás ještě finální konfrontace s vůdcem gangu. Boj muže proti muži je otázkou cti, v níž nemají zbraně místo. Zde přichází na řadu poslední modifikace herního zobrazení, kdy jsou oba bojovníci viděni z boku ve 3D a měří své síly v ovládnutí bojového umění Taar. Toto zpracování je na úrovni hry *Tekken 3*, kterou znají spíše majitelé herních konzolí PlayStation, což vás jistě, až se naučíte několik účinných kombinovaných chvatů, šíří svých možností příjemně překvapí.

Pro každý ze zmíněných módů si můžete nastavit libovolnou vzájemně nezávislou konfiguraci kláves tak, abyste měli při hře ovládání co možná nejjednodušší.





konfigurace

Výrobce	Quantic Dream
Distributor	Eidos
Systém	Win95/98
CPU	P266
Paměť	64 MB
Harddisk	270 MB
Multplayer	ne
	3D ano

verdict

Jedinečná AKČNÍ-RPG-ADVENTURE s poutavým příběhem, dlouhou dějovou linií, velkým počtem herních postav a v neposlední řadě skvělou hudbou Davida Bowieho.

plusy minusy

- promyšlený příběh
- hudba
- umístění kamer sledujících postavu
- chvíle, kdy se z Kay'ovy sexy přítelkyně Telis vyklube démonka, je dějový zvrat, který už nechci v životě zažít
- fakt, že jsem na víc vad nepřišel

Protože *Omikron* není zrovna nejlépe hrou, jistě uvítáte možnost ukládání pozice. I to je, jako ostatně takřka vše ve hře, řešeno velice originálně. Jelikož *Omikron* je od začátku až do konce koncipován jako svět paralelní s tím naším a ve hře vystupujete ne jako Kay'l, ale vážně jako počítačový hráč okupující jeho tělesnou schránku, je výklad všech dějových i nedějových prvků této filosofii podřízen. Ukládání pozice je proto v *Omikronu* ukládáním vaší Duše a není je proto možné provádět kdekoli, ale jen tam, kde narazíte na tři zlaté spirály leviťující v prostoru, které dokáží zmrazit okamžik a uchovat v něm vše, co se v něm právě nachází. Aby to ale nebylo tak jednoduché, k použití ukládacích terminálů potřebujete mít u sebe ještě minimálně jeden zlatý prsten. Na začátku máte v inventoři 5 zlatých prstenů, nesmíte jimi však plýtvat, protože ačkoli je budete na různých místech nalézat, nikdy si nebudete moci být jisti, kdy a kde narazíte na další, takže doporučuji si jich udělat zásobíčku a ukládat jen, je-li to opravdu nezbytné. O nic méně nápaditý není ani způsob, jakým se autoři vypořádali s místem ve vašem inventoři. Při sobě můžete nosit až 18 předmětů. Zařízení, které to umožňuje, se jmenuje

Sneak. Sneak je vlastně něco mezi databankou, mobilním telefonem a molekulárním disociátorem. Každá herní postava jej nosí jako novodobý klotový rukáv na levé ruce a do něj si ukládáte veškeré důležité informace, v něm nosíte, zřejmě disociované, předměty, které budete cestou potřebovat, v něm si můžete přechyst, jaký je váš momentální fyzický stav, a konečně, jeho prostřednictvím přivoláváte automaticky řízená transportní vznášedla, která vám umožňují pohyb mezi všemi čtyřmi částmi města - Anekbah, Qalisar, Jaunpur a Lahoreh. Je vám doufám už dostatečně zřejmé, že nevlastnit v *Omikronu* Sneak znamená nebyť.

Nemůžete však nosit vše při sobě, a proto existuje rovněž síť síti zvaná Multiplan network, do níž můžete odkládat předměty, jež právě nepotřebujete, ale věříte, že by vám mohly být v budoucnu k užítku.

Ale doposud zřejmě nemáte jasno, proč je v podtitulu hry sousloví *Nomad Soul*, tedy volně přeloženo Putující Duše. Je to proto, že po značnou dobu jste ve hře de facto nesmrtelní. Pakliže bojujete s démony, kteří vám usilují o duši, i po prohraném boji se zbytek vašeho Já přetělí do prvního člověka, který se dotkne vašeho bezvládného těla. Později ve hře získáte tzv. Reincarnation spell, tedy kouzlo umožňující vám vtělit se do libovolného člověka, kterého si vyberete. A tak vaše duše putuje od jednoho hostitele k druhému. Nevýhodou častého střídání

dání těl je, že po každé reinkarnaci ztrácíte úroveň již dosažených schopností a musíte si postavu znovu vytrénovat.

Po technické stránce se nedá *Omikronu* nic vytknout. 3D engine, který je ve hře použit, zvládá bezproblémově všechny herní módy, a jelikož hudbu k *Omikronu* složil exkluzivně David Bowie a oficiálně zakázaná virtuální skupina Dreamers má v každém sektoru města jedno vystoupení, můžete se těšit na virtuální LIVE videoklipy s tančícími postavami.

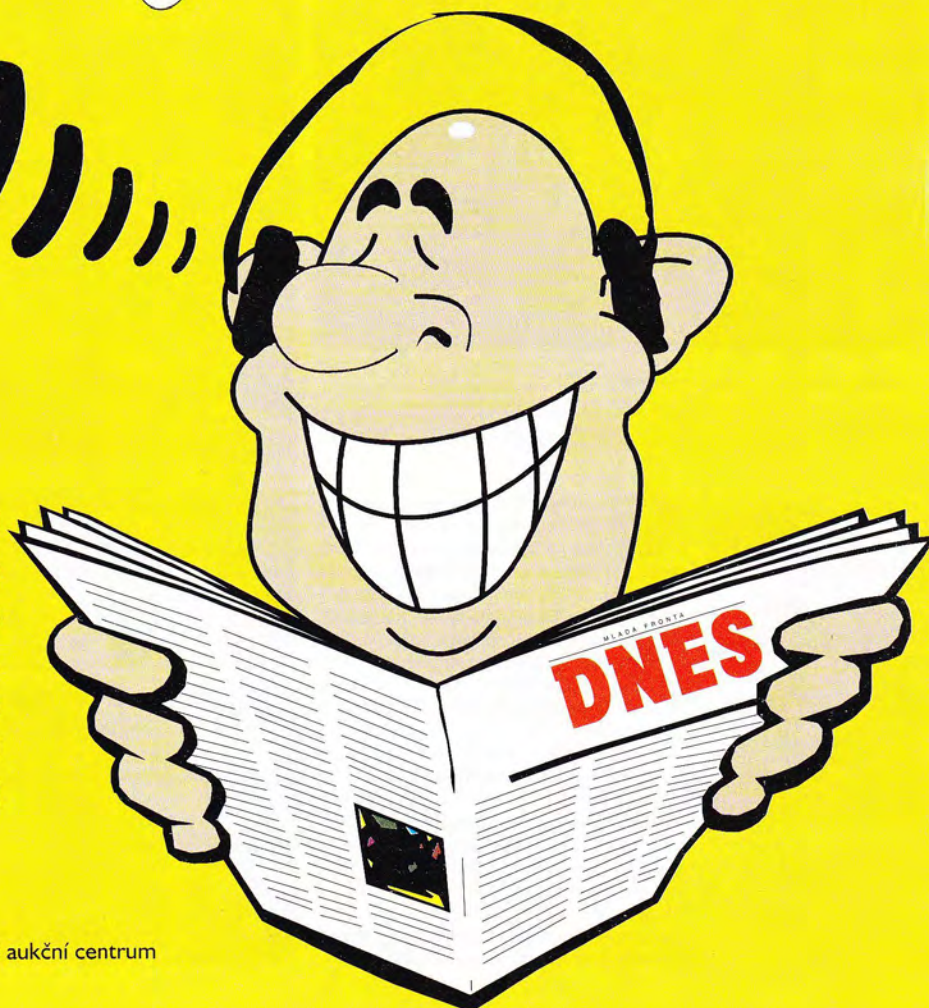
Rozsáhlost světa *Omikronu* je natolik velká, že není možné popsat všechny dojmy, které z něho mám, tak, abych se vešel na prostor vymezený pro tuto recenzi, takže mi nezbyvá než vám doporučit, abyste si *Omikron* zahráli sami a poznali hru, která tu ještě nebyla.

David Dovole
score
90%





podlehni té **FOBII**
 vyhraješ **FABII**
 novou



Budete-li v listopadu & prosinci poslouchat radio Zlatá Praha 97,2 a číst regionální přílohu PRAHA Mladé fronty Dnes, nemusíte si o nové Škodě Fabia nechat jenom zdát, ale můžete ji dostat od nás rovnou pod stromeček.

Cenu do soutěže věnuje **Bussmark** Pražské aukční centrum

Rayman 2

Jsou to tři roky, co byl naposledy spatřen. Své bydliště ve Francii opustil, aby zachránil svět, a od té doby o něm nemáme zprávy.

►► Hele ji, mršku zelenou. Doufám, že to není piraňa.
● Ano, jsem to já - Rayman, po několika letech.
►▼ Přeskočit to nejde, tak co s tím.



▲ Mám tam skočit, nemám tam skočit?

► Roztomilý žabí ksichtík vás naučí ovládat celou hru.



proti tomu, co všechno vás do budoucna čeká. S rostoucími zkušenostmi (a občas donucen okolnostmi) se Rayman naučí jezdit na vodních lyžích za mořským hadem, létat na proudech vzduchu, házet sudy naplněné střelným prachem, obsluhovat několik druhů zbraní, tančit čardáš atd. Málem bych zapomněla. Stále ještě používá své uši jako helikoptéry (při pádu z velkých výšek je to docela milá funkce). Na každém kroku objeví něco nového, ale vše se mu bude později hodit (co se v mládí naučís...).

F ostavy je střední, nohy a ruce úplně nedosedají. V době odchodu měl na krku ležérně uvázaný šátek po vzoru Ferdý mravence. Důležité upozornění: pravděpodobně je ozbrojen. Prosíme občany, aby jakékoliv informace neprodleně oznámili na nejbližší policejní služebně. Tak tohle služební hlášení už nejspíš nikde neuslyšíte, protože Rayman je zpátky. Prázdniny v Ubi-softu mu jen a jen prospěly.

V prvním dílu *Raymana* šlo o to projít 70 úrovní a porazit temnou osobu známou pouze jako Mr. Dark. Pěkně zpracovaná plošinovka, která chytla za srdce asi nejenom mě, protože jinak by nikoho ani nenapadlo vytvořit pokračování s překvapivým názvem *Rayman 2*. Z dřívějších dob byla zachována hravost a některé prvky grafiky (jako barevnost a roztomilost), ale hra byla zasažena do precizně zpracovaného 3D.

U plošinovek nebývá zvykem, že by se někdo moc babral s příběhem. *Rayman* má děj, který není nijak zvlášť složitý, ale provází celou hru. V úvodní sekvenci se dozvíte, že Rayman byl zajat na lodi plné otroků. Krutí piráti jej chtějí prodat do intergalaktického cirkusu, což vy jako kladný hrdina rozhodně nemůžete dopustit. Navíc se s příchodem pirátů roztříštila energie planety na mnoho malých kousíčků. S pomocí přítele Globuxe se Raymanovi podaří uprchnout. Globux se po cestě ztratí (je znovu zajat), ale Rayman má přece jen dost sil na to, aby našel čtyři tajemné masky pro kouzelníka Polokuse, osvobodil zajatce a obnovil harmonii na planetě. Tedy, měl by mít.

Na začátku máte k dispozici jen základní druhy pohybů. Můžete nejenom běhat a skákat, ale i plavat, šplhat, ručkovat a vrhat magické koule. To však není nic

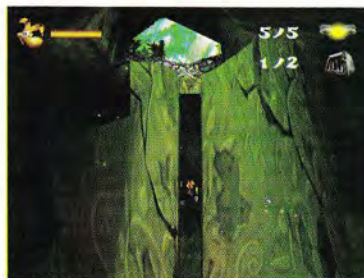
Raymanův svět je rozdělen do 19 odlišných „podsvětů“, z nichž má ještě každý tři sekce. S několika bonusovými levely (nebudete je složité hledat, jste do nich vpuštěni, pokud jste si v předchozím úseku hry vedli alespoň obstojně), to máme sumu sumárum něco přes 60 levelů a asi 40 hodin herního času. Nádech ááá výdech. První svět je plný jasu, zeleně a světlých barev, ale čím víc se budete blížit k závěrečnému souboji a následnému triumfálnímu vítězství, tím bude okolí pochmurnější a ošuntělejší. Pro hru bylo vyvinuto přes 1000 jednotlivých textur. Jsou neuvěřitelně živé, a to i v úrovních, z nichž přímo číší deprese. Naštěstí potkáte mnoho druhů postav, které vám přivítá mnohá překvapení, dají dobrou radu anebo rozhodně alespoň zvednou náladu (jejich humor mi místy připomínal frky Indiana Jonese). Například když se poprvé

vydáte hledat princeznu Ly, narazíte na několik postav a všechny tvrdí, že jsou král. Ve chvíli, kdy se jich zeptáte na princeznu, začnou couvat a předávat korunu jeden druhému. Dělají to tak neobratným způsobem, že se určitě přinejmenším pousmějete. Samozřejmě potkáte mnoho tvorů, kteří vám nejsou zrovna nakloněni. Nejčastěji to budou piráti (moc se s nimi nezdržíte, většínou je zastihnete, jak s hlavou opřenou o barel dospávají včerejší mejdan), o něco méně přátelské piraně, několik druhů duchů a mnoho dalších. Postavy se vyvíjejí, chovají podle toho, v jaké situaci se hráč v dané chvíli nachází.

Nejdokonalejší a nejvýraznější je na *Raymanovi* grafika. Obecně by se vzhled hry dal popsat jako 3D komiks. Ve 3D rozhraní se často stávalo, že hráči ve výhledu něco začlábali, anebo se kamera natočila tak, že to ve stávajícím okamžiku znamenalo jistou smrt. Dočasným řešením se stalo obrovské množství manuálních přepínání. Ale koho by bavilo neustále natáčet, kroužit, střídat a nastavovat kameru. (Jedinou výhodou se stalo výrazné prodloužení herní doby). V *Raymanovi* je hráč zbaven všech těchto nesnází. Je přidáno jediné nastavení kamery, a to otáčení kolem dokola. To slouží k lepší orientaci v prostředí. Grafika je zpra-

První tři levely jsou tvořeny jako jakýsi tutoriál, v němž se naučíte ovládat Raymana a kameru, zjistíte, kdy použít jaký druh pohybu (zda jenom skočit, nebo použít vrtulku), co že máte hledat atd. Protože se autoři soustředili na rychlý spád hry, ušetřili nám pár hodin, ve kterých bychom se bez účelu poflakovali obrovskými prázdnými vesmíry, několik stovek minut, ve kterých bychom hledali objekt důmyslně schovaný doslova za devatero řekami a devatero horami, a spoustu dalšího času tím, že není nutné procházet jeden level osmašedesátkrát, a to díky důmyslně umístěným savepointům.

Budete stále v centru dění, odněkud někam běhat (nikoliv však bezcílně), něčemu



◀ Tohle nevypadá dobře.
▼ Žabí král mi právě otevřel vstup do nového světa.



◀◀ Magická koule, jedna z Raymanových zbraní, v akci.

● Věřili byste tomu, že tato modrá hrouda hmoty hledá své ztracené potomky?

se vyhýbat a s někým bojovat. Často nebudete vědět, co udělat dřív, avšak jakýkoliv náznak zaváhání znamená jistou smrt (je to jako řídit po Praze, ale o moc zábavnější). Několik příkladů za všechny: při plavání musíte hledat cestu, vyhýbat se důmyslným léčkám a zároveň sbírat vaky se vzduchem; v dalším levelu skáčete přes mosty, které se vám propadají pod nohama, zachraňujete kamaráda zavěšeného v kleci a zároveň bojujete s ne zrovna gentlemanským pirátem.

plusy	minusy
• celková roztomilost	• nepřátelské natáčení kamery
• nenáročnost	
• hopsačka	

cována do nejmenších detailů. Textury použité na zdech a podkladech jsou úžasné, všechny světelné zdroje (např. magické koule vrhané Raymanem) mají okolo zářivou korunu. Všechna prostředí mají lehce psychedelický nádech. Ponuré jeskyně plné mlhy, slunečná pobřeží a tajemná údolí s oslnivými vodopády ústícími do průzračných jezírek působí neuvěřitelně a zároveň úžasné reálně. Tohle všechno vidíte z pohledu třetí osoby, která se po většinu času lepí Raymanovi na záda. Pokud děláte nějakou činnost, při které se otáčíte, kamera si ponechává pohled na hrdinova záda a okolo krouží v prostoru. Trochu mi to připomíná scénu z Císařova pekaře, kdy astrolog vysvětluje činnost naší sluneční soustavy, kde se všechno otáčí, konjuguje, vzájemně ovlivňuje, rotuje. Přes to všechno je ale hra velmi přehledná a uvedená funkce umocňuje teatrální vzhled některých scén. Po tomhle popisu je asi každému jasné, že nemá cenu hru zkoušet spustit na něčem pomalejším než Pentiu 166 (a to je minimum).



Nejdokonalejší a nejvýraznější je na Raymanovi grafika. Vzhled hry by se dal popsat jako 3D komiks.

Co se týče zvuků, není co vytknout. Když jdete po kovové trubce, slyšíte duté zvonění, rozviklaný most řádně skřípe, po pokusu přeskocit pirani se ozve tiché „chramst“, zkrátka všechno, jak má být. Některé zvuky byly sice převzaty již z prvního dílu, ale to mnohé jen potěší.

Shrnuto do jedné věty: *Rayman* je k dokonalosti vypilovaná 3D skákačka s důrazem kladeným na dokonalou grafiku, snadné ovládání a rychlou akci. Měla by mít na krabici varování ministra zdravotnictví, je totiž životu nebezpečná. Nemluvíme teď o stazích břišních svalů způsobených větším než malým množstvím smíchu. Může se klidně stát, že nenajdete vteřinku k nadechnutí.

Linda Vavříková

score

86%

konfigurace	
Výrobce	Ubi Soft
Distributor	Ubi Soft
Systém	Win 9X
CPU	P 133
Paměť	32MB
Harddisk	100MB
Multiplayer	ne
3D	ano
verdict	
Konečně něco, co oživilo upadající žánr hopsaček.	

Theme Park World

Ty, ač nejsi mravenec, se taky rád vesele chechtej.....



Obchody jsou váš nejvýznamnější zdroj peněz, proto je třeba dbát na to, jak kvalitní výrobky a za jakou cenu prodáváte. Velmi důležitý je též správně sponzorovaný výzkum. Tým vědců bude neustále vymýšlet nové atrakce, obchody a různé zlepšováky. Vy při tom musíte jen rozhodnout, co z toho chcete nejdřív a na co bude stačit později.

Najímání zaměstnanců bylo perfektně propracované již v *Theme Parku 1* a *Theme Hospital*, takže asi nikdo neviděl důvod, proč něco měnit. K službám vám budou mechanici, hlídači, baviči, vědci a všestranní uklízeči. Každá osoba má svůj vlastní osud a chování. Jeden mechanik vám bude pro nízkou mzdu nadávat jak dlužník, druhý na všechno

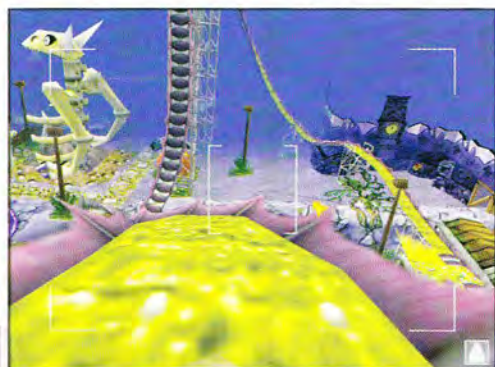
kašle a celé dny běhá za atraktivními prodáváčkami a třetí bude za stejný plat pracovat dnem i nocí bez náznaku odporu. Zaměstnance můžete pro snazší orientaci přejmenovávat. Aby byla jejich činnost efektivní, je třeba jim důkladně rozdělit pole působnosti. Tím se vyhnete mnoha hlášením, co se kde porouchalo, a dostanete jen strohé oznámení, že mechanik je už na cestě.

Návštěvníci jsou osobnosti - stejně jako v prvním díle vám každý dává okaté najevo své pocity, přání a tužby. Uvidíte malou holčičku, která brečí, protože se jí ztratila maminka, nebo chlapečka, který znečiští chodník a pak si jde stěžovat, že máte málo uklízečů.

A teď trochu sentimentu. Když jsem byla malá... to už jsem vlastně nebyla tak malá a tehdy se nám s kamarádkou

Theme Park World je strategie, v níž budete postaveni do role člověka, který dokáže, aby byla hromada capartů šťastná, a ještě na tom vydělá. Budete se mnohokrát rozhodovat, ale není se čeho bát: všechny cesty vedou do Říma... Hned na začátku je výběr mezi částečnou a plnou verzí simulace. Částečnou verzi je myšleno, že budete stavět jen jeden park a i ten máte už „předkousaný“. Plná simulace je pro ty, co si chtějí prožít americký sen - vypracovat a stát se milionářem. Ve hře jsou čtyři tematicky odlišné ostrovy, na nichž máte vybudovat své impérium. Jako první budete stavět Halloween park, další náměty jsou Fantasy, Space a Jungle. Každá věc i každý člověk v této hře má svoji vlastní tabulku, kde je zaznamenán jeho aktuální stav a dostupná nastavení. Světe, div se, nevede to k chaosu, ale k přehlednosti.

Pro dětské blaho máte zpočátku k dispozici jen několik druhů atrakcí, herních automatů, obchodů a doplňků. U atrakcí musíte před jejich otevřením zadat, jaká bude kapacita vozičky, rychlost a počet kol za jednu jízdu. To vše má logicky vliv na spokojenost zákazníků na straně jedné a na výnosnost, stupeň opotřebování a frekvenci oprav na straně druhé. U herních automatů je také třeba vyrovnat přání vaší a zákazníků. Hejblátka tu umožňují zadat cenu jedné hry, hodnotu výhry a pravděpodobnost vítězství.



se nám dostal do ruky *Theme Park 1*. Hra nás nebavila, taková směs cukrové vaty, tureckého medu a pouťových srdíček byla přeslazená a rychle se přejedla. A navíc to byla strategie! Byla tam jízda na horské dráze z pohledu první osoby. Někdo asi zaslechl naše přání a pošlel ho do ucha někomu z Bullfrogu.... Nejúžasnější myšlenkou nového *Theme Park World* je totiž to, že můžete vámi stvořený park sami navštívit. Trošku mi to připomíná Václava IV., který v přestrojení chodil mezi své poddané, aby se podíval, jak se jim daří. Tak si to tak v pěkném 3D trajdáte po tom svém parku a tu dostanete chuť

projet se na nějaké atrakci. Nejlepší je v tu chvíli vystoupit z pohledu první osoby a v nastavení atrakce přidat rychlost a počet kol (ty jste pro obyčejné návštěvníky snížili, abyste ušetřili na provozu). Pak hupky-dupky zpět a můžete si užívat. Má to ještě jednu výhodu - jako majitel totiž nemusíte stát fronty.

A teď něco k samotnému managementu parku. Nepostradatelným pomocníkem se vám stane ukecaný mravenec, který sleduje dění v parku a podává vám zprávy, jak je kdo spokojený nebo kde se děje nějaká nepřístojnost. V jeho komentářích se setkáte s pokusy o vtip, ale na víc než lehké pousmání to není. Zároveň je mistrem převleků. Pokud upozorňuje na výtržnictví, je z něj na okamžik policajt, na vlastní oči uvidíte i mravence-mechanika. Grimasy také nejsou jeho silnou stránkou - nadšení vypadá jako smrtelná agónie. Kromě tohoto lehkého schizofrenika vám radí i panel ve spodní části obrazovky.

Může se stát, že obchody nepůjdou tak, jak byste si představovali. Vliv na to má mnoho věcí, mimo jiné počasí.

a čtyřicet dní už je fuč a návštěvníků teprve něco přes 500.) Teď už je asi jasné, že za správně splněný úkol dostanete nějaké ty drobné na přilepšenou.

Pokud jste zkušený stratégové, můžete využít i několika grafů, ale není to nezbytné. (Naštěstí, já když vidím graf, tak mám před očima tlustou matičku a její bradavice.) Hra se ani po několika dnech nezastaví na mrtvém bodě. Je pořád co dělat a vylepšovat. Můžete upravit atrakce, kontrolovat zaměstnance, zvětšovat své impérium, regulovat ceny nebo se jít do parku bavit. Za každý významnější úspěch obdržíte od mravence zlatý lístek - plní funkci jakéhosi diplomu, zvyšuje prestiž. Když máte tři, dostanete zlatý klíč a za určitý počet klíčů můžete přejít na další z tematických ostrovů... Příjemné je, že nemusíte svůj park opustit hned po získání klíče. Když máte ke svému výtvaru citový vztah anebo jste ním jednoduše spokojeni, můžete ho vylepšovat do skónání věků.

Samotné tvoření parku probíhá standardně: postavíte cesty, sociální zázemí, nějakou tu serepetičku, aby bylo i lidem



potřebujete zrovna teď vydělat na balóncích (speciální úkol). Vypnout byste ho měli v případě, že nechcete, aby byly balónci stejně drahé v centru jako na periferii parku.

Co se mi nelíbilo, bylo ovládání. Není složité, ale nějak mi nesedlo. Po parku se pohybujete pomocí myši a šipek (přibližuje, vzdaluje, a otáčí). Hudba je v pozadí, občas doprovází nějaký váš právě uskutečněný čin. Není vysloveně špatná, ale neohromí. Převážně uslyšíte výkřiky návštěvníků a skřípot postarších atrakcí. Všem dominuje hlas mravence.

Ty chlubivější určitě potěší, že si nemusí svůj park nechávat jen pro sebe, ale mohou ho zveřejnit na netu. Kliknutím jednoho tlačítka. Stejně tak si lze jednoduchým způsobem stáhnout parky ostatních hráčů a na vlastní oči je porovnat se svými. Jestli najdete nějaký úhel, ze kterého dopadá světlo na park obzvláště pěkně, hned toho využijte a pošlete tento záběr jako pohlednici emailem.

Od *Theme Park World* jsem spíš čekala parodii na strategii, nějakou zábavu pro děti s přesazenou grafikou a spoustou efektů a videí. Byla jsem mile překvapena. Hra není vůbec složité, ale je to plnohodnotná strategie, v ní najdete spoustu zajímavých nápadů. Chce to jen trochu šikovnosti a budete plavat v penězích po vzoru strýčka Skrblika a výborně se u toho bavit.

Linda

score

83%

V parku může být slunečno i zataženo, může pršet i sněžit. Malinko udivilo, že po třídní chumelenici neulpěla nikde ani vložka. Asi nastalo převratně rychle jaro...

Jednoho krásného dne se v levém rohu obrazovky objeví nadšený mravenec a nabídne zvláštní úkol. Zpočátku jde o jednoduše splnitelné věci (prodejte 600 hamburgerů za 20 dní - znamená to snížit cenu i obsah tuku a zvýšit na chvíli kvalitu), později mravencovy nároky vzrůstají. (Není nic depresivnějšího, než když vidíte, jak se 10 000 dolarů rozpadá v prach, protože máte do parku dostat 1000 lidí za 50 dnů

veseleji u srdce, a samozřejmě atrakce a obchody. Atrakcí budete mít záhy mnoho, (k dispozici jsou např. centrifugy, skákací hrady, vodní dráhy, variace na autodromy, atd.), jen správně volit. Většinu z nich stačí jen umístit, nastavit vlastnosti a připojit cestou. Výjimku tvoří již zmínované horské dráhy. Ty musíte i postavit. Obchody jsou důležité, ale naštěstí docela soběstačné. Vaším úkolem je nastavit prodejní cenu (podle ceny surovin), kvalitu a také kontrolovat, zda prodejna prosperuje. Šikovné je umístění tlačítka, jehož aktivací se vyrovnají ceny ve všech obchodech stejného typu. Vyplatí se ho zapnout, pokud

konfigurace	
Výrobce	Bullfrog Productions
Distributor	Electronic Arts
Systém	Win 95/98
CPU	P II 200MHz
Paměť	140 MB
Harddisk	32MB
Multiplayer	Ano
3D	Ano
verdict	
Těžší už to být nemohlo.	

plusy	minusy
• možnost osobně navštívit park	• místy nepřehledná 3D
• posílání pohlednic z vlastního parku emailem	• jednoduché, ale nepřirozené ovládání
• velký výběr atrakcí	• rádoby vtipný mravenec

Revenant

Tisíce let starí válečníci, starobylé zlo, zmrtvýchvstání, prokletí, hledání pravdy i vlastní identity. Čekali byste něco takového od hry jako Diablo?



Lab Chests closed,
Lab Chests opened,
Locke entered the Forest

se ten, kdo by si myslel, že k úspěchu tady stačí jenom posílený ukazováček na pravé ruce, kterým se seká mečem anebo pouštějí firebally. *Revenant* je mnohem komplikovanější, než jste byli zvyklí. I když byste se zpočátku mohli děsit toho, že jde o další z *Diablo*-klonů, praxe vás velmi brzy přesvědčí o opaku.

Abychom ale mohli *Revenant* co nejlépe popsat, musíme se chtít nechtě uchýlit k některým srovnáním. Pokusme se teď zodpovědět otázku, co dělá *Diablo* tak populárním. Co obecně dělá většinu RPG her tak populárními. Vývoj charakteru, jeho vlastností a abilit, dobře postavené questy, vcelku snadno osvojitelné ovládání, pěkná grafika a v neposlední řadě také mocná pod-



Nečekali a ani byste nečekávat nemuseli. *Revenant* totiž *Diablo* připomíná jen některými obecnými, řekli bychom spíše, vizuálními, styčnými body. Ano, možná je to RPG (i když, ruku na srdce, *Diablo* je spíše „clickfest“, jak se tehle klikací maraton také označuje), možná je to 3D isometrie, ale to je asi tak všechno. Ani ty lahvičky nejsou vždycky modré pro manu a červené pro zdraví (i když i takové by se tady našly). Takže - co je to tedy *Revenant*? Báječné pohádkové dobrodružství z fantasy světa, který, a to je jedno obrovské plus, jež se sluší vyzdvihnout hned na který není „švihnutý“ tím laserovým blasterem anebo zelenými ufonky. Jak je smutným pravidlem ve většině fantasy her z poslední doby. Dokonce tady nejsou ani náznaky - i když se hra odehrává tisíce let po zničení starobylé říše, nic nenasvědčuje tomu, že by se jednalo o říši technické civilizace - obrovské sochy, starobylé chrámy a svatyně, to všechno je v pořádku a po stránce fantasy zcela „čisté“.

Ale dost už filozofování, pustíme se rovnou do toho. Dobrodružství začíná. Začíná



prozaicky - reinkarnací. Jestliže jeden filmový hrdina (patříčně mumifikovaný, jestli víte, co tím chci říci, a jestli jste viděli ten film) nedávno prohlásil, že smrt je pouze začátek, potom to v případě *Revenantu* platí dvojnásob. Probudit se po tisíci letech v pekle (anebo nikde, podle toho, jaký je váš světonázor, případně vaše vyznání) nahý před cizím kouzelníkem a pupkatým knížetem, to není zážitek, který byste chtěli mít každý den před snídaní. Locke, protože tak se jmenuje hrdina hry, tenhle zážitek absolvuje hned na začátku své nové pouti po světě smrtelníků. Ale není to úplně přesné - Locke není jeho skutečné jméno. To, jaké to skutečné jméno bylo a jaká byla jeho role v událostech minulých věků, zůstává po celou dobu příběhu zahalené tajemstvím a jen ze střípků a náznaků si můžete spolu s hlavním hrdinou hry udělat představu o věcech dávno minulých. Ale také nemusíte - k tomu, abyste se u téhle hry výborně bavili vám stačí klidně jen chvilka cviku a vytrvalosti. Ale myšlil by



pora multiplayeru. Jak tohle funguje v případě *Revenantu*? Co do vývoje charakteru, není na co si stěžovat. I když už tady je patrný zcela odlišný přístup. V single-playeru si především nemůžete vybrat postavu. Protože je hra velmi silně příběhově orientována, nebyla by taková možnost ani žádoucí. Hlavní hrdina je Locke - reinkarnovaný chlapec s velmi divokou minulostí, dábelským výrazem v očích a s latentními válečnickými schopnostmi. K jejich probuzení se ale bude muset teprve pracovat.



Ovšem - jsou tady klasické levely, kterými postava postupuje, přičemž tedy neexistuje možnost hrát znovu už s vypracovaným charakterem. Při single-playeru se tak dopracujete přibližně na třicátou úroveň, což vám bude pohodlně stačit (z leckteré pirátské sajtý si také můžete stáhnout „trainer“ s postavou na 130 úrovni, ale jeho použití je tak nerealistické jako nezábavné) a při multiplayeru, kde už si budete moci vybrat ze čtyř různých postav, už si uděláte postavu vlastní - takovou, se kterou můžete hrát pořád dokola a zvyšovat její status.

Základní vlastnosti postavy samozřejmě zahrnují charakteristiky jako síla, konstituce, agilita, reflexy (tyto dvě vlastnosti se používají pro výpočet útoku a obrany), duchovno a štěstí. Zajímavé je řešení povyšování těchto vlastností - obvykle to funguje tak, že při přechodu na vyšší úroveň si můžete zvolit, kam ten který „bodík“ přidáte. V *Revenantu* se o tom rozhodnete předtím - čili si označíte položky, které se při dosažení dalšího levelu postavy automaticky zvýší. Zpočátku můžete povyšovat dvě ability, později už jenom jednu za level. Výše těchto základních atributů



ovlivňuje vedle klasických položek (čím větší síla, tím silnější úder, čím větší duchovno, tím více many atd.) také možnost používání zbraní/brnění. Ta nejlepší brnění vyžadují samozřejmě vysokou sílu a konstituci, ale těžko se vám stane, že byste si udělali takový single-charakter, který by tato exkluzivní brnění nemohl používat. Pokud byste navíc měli tu smůlu, že by vám při nálezu nového brnění chyběl nějaký ten bod, vždycky jsou tady artefakty a kouzla, která vám dočasně anebo trvale zvyšují atributy - do doby, než je budete mít „přírodní“. Kromě základních atributů jsou tady však ještě další dovednosti, které ale pěstujete sami tím, co ve hře budete dělat. Tyto dovednosti se týkají zejména používání zbraní - jsou tady různé druhy kontaktních zbraní - meče, sekery a tupé zbraně, potom samozřejmě střelné zbraně (i když v celé single-hře je jediný luk a pětadvacet ledových šípů) a také kouzla. Zapomenout nesmíme ani na pověstný „lockpick“, což je také celkem sporná záležitost - v celé hře je jeden jediný paklíč. Pokud se vám jej díky nízké zlodějské schopnosti podaří zlomit, už nikdy nový nenajdete. Ale - pokud nebudete otvírat zamčené truhly, nikdy si tuto dovednost nevyptujete. Na druhou stranu - v zamčených truhlách je zřídka něco užitečného, takže se na celé zlodějské řemeslo můžete zvesela vyhodnout.

Struktura hry sice zpočátku vypadá trochu jako *Diablo*, ovšem i v tomhle případě brzy seznáte, že tomu tak není. Tradiční přístup - jedno město a hromada dungeonů pod ním - se v tomto případě nekoná. Jistě - město tady je

a shodou okolností je také jedno. S hospodou, obchodem se zbraněmi, brněním, magickými lektvary a magickými artefakty. To všechno sedí, ovšem dál už to není takové klíše. Spíše než abyste putovali z města do dungeonů a zpátky, budete cestovat po celé zemi - z města budete provádět první pionýrské výpravy do obrovsky rozsáhlé okolní krajiny, odskočíte si na nedaleký pavoučí ostrov, prolezete jeskyněmi pod horským masivem a dostanete se až do chrámu vilného kultu, který stojí za vším zlem, které máte ve hře vymýtit (do přiběhu vás na tomto místě zasvěcovat rozhodně nebudeme, přišli byste o to nejlepší z celé hry). Teleportační kouzlo, které by vás přeneslo z hlubin jeskyně přímo do hospody ve městě, tady sice není, ale na občasných výletech za osvěžením a doplněním zásob se stejně konají - díky teleportačním portálům, které jsou zde před nebo po určitém náročném úseku hry. Díky tomuto rozložení je celá hra velmi pestrá a vy se neustále budete setkávat s novými lokacemi, novými monstry a novým designem. I když *Diablo* mnohým učaroval neustálým generováním nových a nových questů a s tím i pokaždé jiným „layoutem“ dungeonů (totéž se v bledě modrém-vektorovém opakovalo v *Darkstone*), *Revenant* spoléhá spíše na ručně nadesignované úrovně, což je také dobře. Další, podle mého názoru obrovskou výhodou hry je absence jakýchkoli náhodných prvků. Oblíbenou kratochvílí v *Diablu* a konečně i v *Darkstone* bylo neustálé restartování hry ve snaze získat ten nejlepší Meč of Ages +1000 na všechny atributy. Nic takového se tady nekoná - všechny artefakty, všechny zbraně a všechno brnění má pevně stanovené vlastnosti, které se nedají osídit žádnou náhodou.

Obrovské kouzlo hry se skrývá i v monstrech a jejich síle. Je nepěkným zvykem drtivě většiny RPG her, že společně s vývojem postavy dochází i k vývoji monster. Nic proto tomu, že



◀ Dobře krmená, zelená přisera si chybně domnívá, že skoním jako obsah žaludku.

▼ S pavoučí ženou není radno si zahrávat, ale vězte, že pro můj luk nepředstavuje žádný problém.





postupem času budete narážet na silnější a silnější potvory. Takové je pravidlo dodržované bohudík snad ve všech hrách. Potíž je ale v tom, že většina her tohle trochu šidí - aby měl hráč před sebou pořád dostatek silných nepřátel, naráží na stále stejná monstra, která se ale postupně stávají silnějšími a silnějšími. Je tedy k ničemu, že se hráč a jeho postava/postavy zdokonalí v boji, když proti stejným nepřítelům musí používat stále silnější a silnější útoky. Tohle naštěstí v *Revenantu* neplatí. Všichni nepřátelé mají pevně stanovenou sílu, která se po celou dobu nemění. Prameni z toho veliké zadostiučinění - jestliže totiž budete mít na začátku hry potíže s malinkými pavouky a divočáky v lese, na konci hry už je sfouknete z dálky. I později - draci patří k velmi nebezpečným nepřítelům a nejdnou se

zdá, že jsou finálními strážci některých úrovní. Když ale vaše postava posílí, budou pro ni draci lehkou svačinkou. Je příjemné procházet lesem a šlapat na pavouky (na draky se šlape hůře), kteří pro vás kdysi byli obrovskou hrozbou.

plusy	minusy
• originální přístup k „problematice“ • vynikající grafika a speciální efekty • vysoká hratelnost a variabilita prostředí	• nepřehledný systém kouzel • málo efektivní mapa • nezávidní multiplayer

Souboje ve hře jsou vůbec řešeny velice originálním a neotřelým způsobem - oproti jiným hrám tady vůbec nezáleží na zběsilém klikání, sekání mečem a střílení ohnivých koulí a metání blesků. V single-playeru se nevyhnete používání sečných zbraní (ať už je to meč, sekera anebo palice), ovšem to tím neoriginálnějším způsobem, který staví *Revenant* na pomezí mezi RPG hrami

typu *Diablo* a akcemi typu *Mortal Kombat*. Nevěříte? Tak vězte, že vaše postava neumí jenom sekat mečem, ale má zpočátku k dispozici tři druhy úderů, kromě toho může uskakovat do stran a efektivně obcházet nepřátele. Tohle je ovšem jenom výchozí stav. Tak, jak se budou zvyšovat vaše schopnosti, budete mít možnost zdokonalit se v boji výukou speciálních „comb“, které vás v boji zdokonalí. Tato „comba“ se vyvolávají celkem snadno několikerým opakováním různých kláves pro úder, případně kombinací chůze s útokem, ovšem dokud se patřičný speciální pohyb nenaučíte u „mistra“, nebudete jej moci vůbec používat. Bez těchto „comb“ byste měli v bojích veliké problémy - tyhle speciální úderů vám umožní udeřit z velké dálky, případně v jediném útku zasadit několik smrtelných ran. V praxi to znamená, že jestliže jste zpočátku jednoho protivníka pizlali sérií vyčerpávajících úderů,

na konci vám stačí jediné dobře mířené „combo“, kterým jej rozsekáte na malé kousičky. Anebo jinak - v průběhu hry se nevyvíjí jenom vaše postava a její schopnosti, ale také vaše hráčské dovednosti, které vám umožní lépe a efektivněji zabít všechny vaše protivníky.

Vedle sekání mečem samozřejmě dojde řada i na kouzla. Těch je ve hře nepočítaně a i jejich systém je poměrně vynalézavý. Kouzla se skládají z jednotlivých runových kamenů, které najdete v průběhu hry. Tyto kameny, které mají poetické názvy jako Sun, Moon, Soul, Life, Chaos atd. nacházíte na různých místech a ačkoli si teoreticky můžete na všechny kombinace přijít sami, lépe je počkat si na magické svitky, které obsahují všechny kombinace, kterých lze mixováním těchto kamenů dosáhnout. Když uvážíte, že při míchání kamenů záleží na pořadí a ta nejsložitější kouzla



Locke entered The Forest
It was noon





Na druhou stranu - kouzla jsou velmi účinná a také velmi efektní - díky 3D akceleraci uvidíte v *Revenantu* zcela jistě jeden z nejlepších efektů, které jste kdy v počítačových hrách mohli spatřit.



Revenant je vůbec hrou, na kterou je radost se dívat. Když máte dostatečně silný počítač, který všechny ty efekty utáhne, čeká vás skutečná pohádka. Nádherně propracovaná pozadí, skvěle animované postavy, efektní kouzla a v neposlední řadě také spousta animací bojů, speciální komba a dokonce „fatality“, kterými můžete podobně jako v klasických beat'em up hrách skoncovat s některými nepřáteli (malé pavouky můžete skutečně zaslápávat, přerostlým skřetům potom můžete velmi působivě usekat hlavy). Na druhou stranu, oproti *Diablu* je třeba přiznat, že multiplayer varianta hry se naprosto nepodařila. I když je tady možnost jakési kooperace, pořád je to bohaprázdny „dungeon hunt“, ve kterém budete buďto „deathmatchovat“ se svými kamarády až do úplného zblblnutí (i když je tady možnost vypnout/zapnout p-killing, běhání v jednom velkém dungeonu bez čehokoli jiného je po chvíli dost nuda) anebo se pokoušet kooperativně masit potvory -



jsou složena ze čtyř elementů, měli byste opravdu hodně práce s tím, abyste všechno odhalili sami. Jakmile se vám kouzlo jednou podaří, můžete si jej přiřadit do jednoho ze čtyř „slotů“ pro kouzlení a stisknutím jediné F-klávesy jej potom vyvolat. Kouzla zahrnují skoro všechno, co si dokážete představit - útočná kouzla (firebally, ohnivé zdi, blesky, meteority, tornáda), obranná kouzla posilující obranné vlastnosti, neviditelnost, teleport, posilující kouzla zvyšující jednotlivé atributy anebo všechny najednou, kouzla vysávající z nepřátel život i manu a samozřejmě uzdravovací kouzla různého ražení. Od jednorázového léčení různých stupňů až po kontinuitní regeneraci (na tu je tady ale kouzelný prsten, takže si můžete ušetřit manu a věnovat se něčemu bohubližšímu). Na tomto místě je ovšem třeba podotknout, že systém kouzel je - co do setupování a vlastního kouzlení - poněkud nešťastný a trochu nepřehledný - všechna kouzla jsou napsána na jednom dlouhatánském svitku, který se k uzoufání pomalu posouvá. Chcete-li později ve hře použít nějaké kouzlo v boji, zapomeňte na to, pokud si jej předtím v klidu nepřipadíte k některé z kláves F1-F4. Než byste nalistovali to správné kouzlo, byli byste několikrát rozčtvrceni, ne-li hůř.



platí tady totéž co v deathmatchi, až na to, že se nebudete tak často zabíjet s ostatními lidmi. Navíc - multiplayer hra je i po LAN neskutečně pomalá, o internetové hře raději ani nemluvit.

Měli bychom *Revenant* nějak smyslně shrnout, jedná se o brilantní single player RPG, které má všechny dobré vlastnosti, které by taková hra měla mít, a nebýt maličkostí jako nepřehledný systém kouzel či trochu nezvládnutá mapa, nebylo by hře s ohledem na její skvělou „audiovizuální“ stránku co vytknout. I přesto ale, když si odmyslíte nepovedený multiplayer, je *Revenant* velice vydařeným kouskem, který si žádá z milovníků RPG s příměsí akce nemůže nechat uniknout. Není tady tolik RPG jako třeba v *Baldur's Gate*, na druhou stranu ale ani tolik frenetického klikání jako v *Diablu/Darkstone*. Do doby než vyjde (až vyjde, jestli vyjde) *Diablo 2* je *Revenant* rozhodně tou nejlepší volbou. Nevěříte? Přesvědčte se na vlastní kůži.

Jan Eisler

score **90%**



konfigurace	
Výrobce	Cinematix
Distributor	Eidos
Systém	Win 95/98
CPU	Pentium 200 Mhz
Paměť	32 MB
Harddisk	300 MB
Multiplayer	2-32
3D	ano
verdict	
Vynikající mix mezi <i>Diablem</i> a <i>Baldur's Gate</i> s příměsí <i>Mortal Kombatu</i> . Silný příběh, perfektní grafika, pestrá paleta kouzel, vynikajícím způsobem propracované boje založené na využívání komplikovaných „komb“, artefakty, tuny nepřátel. Co po RPG chcete víc?	

▼◀ V pekle byla až moc velká nuda, tak jsem je tam zašel trochu rozveselit.

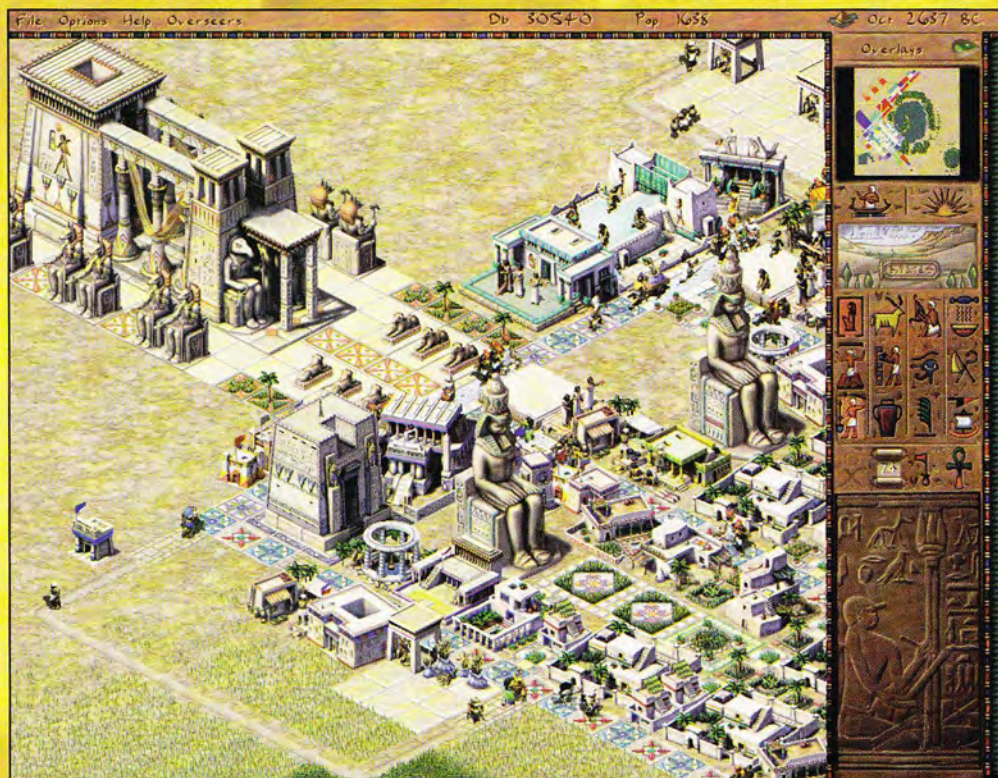
▼ Kouzla a čáry jsou kořením této hry, stále si myslíte opak?

◀ Obr šel spát, už nikdy nebude strašit a pojídat pocestné.



Pharaoh

Nil. Posvátná řeka, veletok, v jehož deltě vyrostla jedna z největších a nejmocnějších civilizací starověku. Civilizace, jejíž sny o nesmrtelnosti skončily stejně jako její síla. Ale co je to nesmrtelnost?



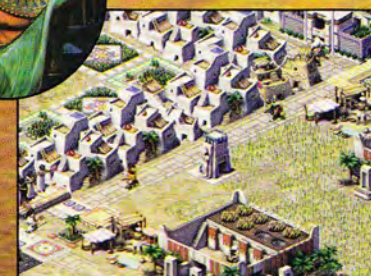
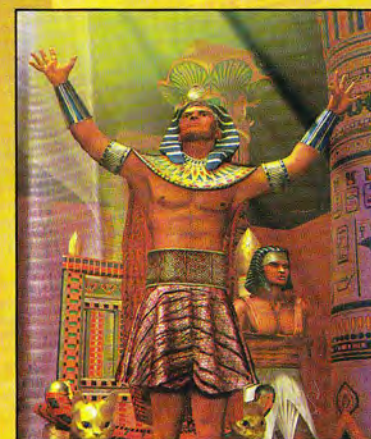
řeka Nil je pro obyvatele Egypta požehnáním i prokletím zároveň, darem života i smrtelným nebezpečím. Vody Nilu přináší vlahu pro farmy a obživu pro celou civilizaci. Ale řeka žije. Vratké rybářské bárky dobývají z jejího nitra obživu pro obyvatele Egypta, vedle nich majestátně plouvají válečné koráby a vojenské transporty, jež doprovázejí obchodní lodě z dalekých krajín. Podél břehů řeky panuje čilý ruch. Zboží je vykládáno v docích a rozváženo po skladištích a tržištích, karavany vykládají svůj náklad, hrmčí, tkalci a ostatní řemeslníci jsou zabráněni do práce a po ulicích patrolují strážé a nejrůznější úředníci starající se o pořádek, výběr daní a samozřejmě také kněží a učitelé. Ulice města jsou lemovány výstavními paláci s bohatými zahradami a okrasnými sochami, chrámy zasvěcené nejrůznějším božstvům se střídají se školami, univerzitami a správními úřady. V horách se potom z nitra země dobývají vzácné nerosty - zlato, měď a drahokamy, které se potom v dílnách zpracovávají. A nakonec, daleko, daleko za ruchem ulic vyrostly tábory otroků a stavitelů, kteří v prachu a záru pouště budují gigantické stavby, které mají odolat testu času. Hrobky a pyramidy Faraonů budou spolu s troskami měst to jediné, co po nepřemožitelné Egyptské říši zůstane. Za čtyři tisíce let.

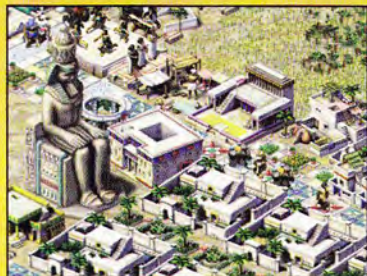
Pharaoh by se dal dost možná s velkým dílem nadsázky označit za pokračování vynikající série Caesar, kterou má na kontě renomovaná firma Impressions. Zatímco Caesar

se dočkal třech pokračování, Pharaoh je ovšem premiéra. K tomu, aby byl ale Pharaoh považován za pokračování Caesara, chybí celá řada předpokladů. Tak především - každé pokračování Caesara přineslo dosud pokaždé nový engine, novou generaci engine o třídu lepší, než byl ten předcházející. V tom by možná někdo mohl považovat tuhle hru za slabší, protože engine je tady úplně stejný, jako v případě hry Caesar 3. Ale byl by blázen ten, komu by tohle vadilo - podle starého pravidla „nespravuj to, když to není rozbité“ by nebyl žádný důvod, proč měnit něco, co už funguje báječně. Na druhou stranu - jedna věc je stejný engine, věc druhá je obsah hry. A v tom Pharaoh doslova exceluje - po všech stránkách. Už to není starověký Řím, ale Egypt a s ním také úplně nová grafika - ne lepší než v Caesarovi, ale jiná a stejně dobrá. Pharaoh ale nepřináší jenom změny po vizuální stránce - i když je to pořád stavěcí real-time strategie,

oproti všem Caesarům přináší celou řadu inovací a novinek, které sice nejsou na pohled tak zřejmé, ale každý jen trochu ostřílený hráč podobných her je doajista ocení. Protože ale ne všichni se mezi takové hráče mohou řadit, sluší se vzít to všechno tak trochu od píky. V tomhle případě spíše od Men-neferu, nebo Memphisu, chcete-li, hlavního města starověkého Egypta.

Pharaoh je nejlépe přirovnat k Sim City, o kterém se dá takřka s jistotou tvrdit, že patří do základního vzdělání počítačového hráče. Hra je ovšem rozdělena do jednotlivých „misí“, čímž se od Sim City, ale i jiných budovatelských her značně odlišuje. Zatímco „jinde“ začínáte na zelené louce a na stejné louce taky končíte (má-li taková hra vůbec nějaký konec), Pharaoh je mnohem smysluplnější. Co mise, to jiná mapa, jiné prostředí, jiné výchozí podmínky a také jiné podmínky pro splnění úkolu. Vaším posláním je tady jednoznačně zakládat města, a to tak, abyste splnili určitá kritéria pro postup do následující mapy/epochy. Stejně jako dějiny Egypta je totiž i Pharaoh





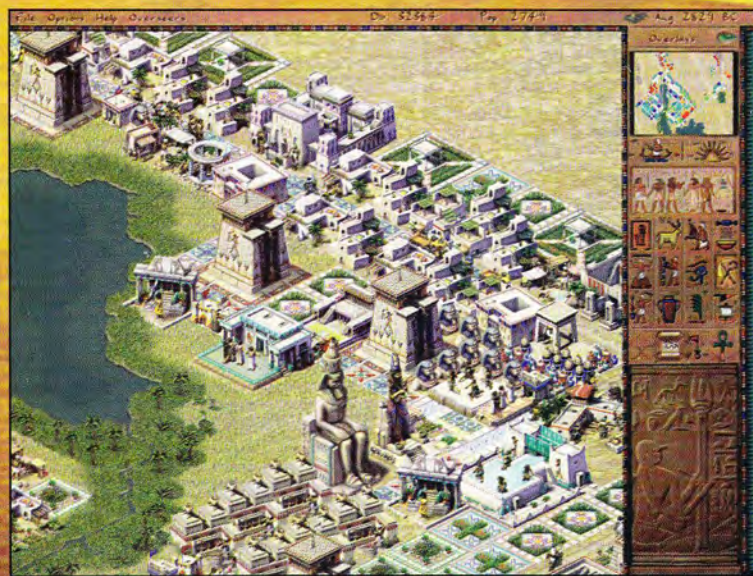
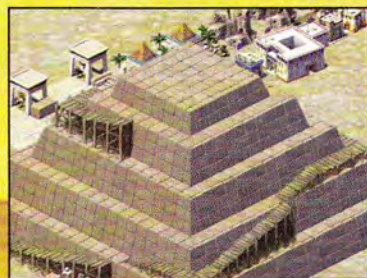
rozdělen do několika - přesněji pěti - období, která budete procházet jako představitel vlastní „rodiny“ - je na vás, jestli své pokolení dovedete až do konce a stanete se sám dalším faraonem. Každá perioda nabízí přitom jiné úkoly, zavede vás na jiná místa a nabídne vám různé možnosti technologického pokroku. Jinak řečeno - cíle misí budou různé a vy budete mít k dispozici jak různé stavby, tak i více „ministrů“, kteří vám budou pomáhat s vládnutím.

Ať už jsou ale kritéria pro mise jakákoli a ať už se vychozí podmínky liší tak či onak, vždy jde o stavění města. Můžete se spolehnout na to, že to není vůbec snadný úkol. Jestliže byly všechny starověké národy závislé na vodě, v případě Egyptanů to platí dvojnásob. A *Pharaoh* toho také patřičně využívá. A tak budete tentokrát moci počítat se záplavami, které zúrodni půdu v okolí řeky na určitou dobu, po které ovšem nastane povodeň pohlcující vše, co jí stojí v cestě. Na místech zvlhčené země ovšem můžete stavět farmy pěstující jak potraviny, tak i průmyslové suroviny pro další zpracování. Abyste mohli pronikat hluboko do pouště, musíte využívat studny, vodní rezervuary a později (již v třetí epoše - Starém Království) také zavlažovací systém. Základem každé mapy je různé rozložená krajina s jednou obchodní cestou (která je životně důležitá) a větším či menším množstvím vodní plochy. Základem je naplánování města, které se posléze zaplní kolonisty - rodinami s nůši na hlavě, dekou přes rameno a děckem v ruce. Obyvatelé vašeho města jsou ale rozmazlená chátara, a tak jim musíte plnit všechny možné požadavky, chcete-li, aby vaše město vzkvétalo. Tak třeba: aby se vaše město zabydlelo, potřebujete nejprve „vykolikovat“ parcely. Lidé budou pak sami přicházet, ovšem udržet je už není tak snadné. Každý dům musí mít zásobu pitné vody (oproti *Caesarovi* je tady voda aktivně roznášena nosiči, nikoli pasivně získávána přímo do domů) a musí být v blízkosti bazáru, ze kterého získávají vaši „nájemníci“ všechny svoje potřeby. Aby vaše město vzkvétalo a uroveň domů se zvyšovala (z toho plynou zejména větší daně, které movitější osidlenec platí), musíte postupně plnit různé požadavky. Nejprve stačí voda a jídlo, potom ovšem následuje keramika, zlepšení zdravotní péče, zábava, blízkost chrámů, rozmanitější jídelníček, krásnější prostředí, ještě lepší zdravotní péče a ještě více chrámů a tak pořád dál - až bude vaše město plné



paláců a vaše pokladna bude prskat pod tíhou zlata. Nic ale není tak snadné, jak se zdá. Základem je totiž dobré naplánování zástavby - špatné rozhodnutí na začátku může znamenat, že měšťané nedostanou to, co potřebují, anebo to nebudou dostávat tak pravidelně, aby se jejich úroveň udržela. Kromě toho musíte samozřejmě dbát ještě na spoustu dalších položek - o bezpečnost se stará starověká policie a armáda, na žháře dohlíží požární stanice, architekti kontrolují statiku budov atd. Rozmístění všech klíčových budov v pravidelných intervalech a naplánování tras všech „státních zaměstnanců“ je tady alfa a omega. Oproti *Caesarovi* je tady naštěstí další libůžka, kterou ocení jen ti znalí - tentokrát můžete na cesty stavět zátarasy, a tak efektivně omezovat pohyb všech klíčových zřízenců. Maličkost, ale nekonečně užitečná.

Veledůležitou roli zde hraje také obchod. Žádná z provincií pod vaší kontrolou totiž není soběstačná a nenabízí všechny suroviny, které potřebujete pro bezchybný chod města. Nestačí ale jenom dovážet potřebné zboží, ale velmi rychle musíte také naplánovat vývoz, abyste neskončili ve ztrátě a nepřišli o všechny těžce vydobyté fondy. Obchodovat můžete jak po souši, tak i po vodě - rozumí se že po Nilu. Precizní rozmístění námořních doků, překladišť zboží



a návazného průmyslu je to nejdůležitější, ale také skoro nejsložitější v celé hře. Nebyl by to starověký Egypt, kdyby tady chyběly divy světa - proslulé Monumenty. Stavba těchto kolosů patří k těm nejnáročnějším úkolům v celé hře. Většina těchto staveb vyžaduje jak importování surovin, tak obrovské množství pracovní síly a moře času. Jedině tak si ale můžete získat nesmrtelnost a věčnou slávu. Nehledě k tomu, že jediné vystavěním těchto monumentů můžete velkou část misí vůbec dokončit. Jestliže jsou pak některé mise ryze budovací, v dalších už budete muset také bojovat - cvičit vlastní armádu pro obranu města, ale i vysílat jednotky na pomoc království. Novinkou jsou tady také námořní bitvy a možnost převážet vojsko lodí. Mimo jiné.

Popsat *Pharaoh* na dvou stránkách je nemožné a pokoušet se o to by bylo šílenství. Až si k téhle hře sednete, poznáte (tak o pět dní a bezesných nocí později), že se jedná o fatálně návykovou záležitost, která funguje na osvědčeném principu „jenom se podívám, jak tahle mise začíná, sejvnu to a jdu spát“, který je tak starý, jako nefunkční. Jestli máte rádi strategické hry a jestli se vám *Caesar* jenom trochu líbil, potom bez *Pharaoh* nemůžete existovat ani o minutu déle. A když bude mít potíže s vysvětlováním, proč že už týden nechodíte do práce/do školy, prozpěvujete si starobylé popěvky a recitujete Sinuheta, můžete se vždycky ohánět tím, že jde o naučný program - takové množství zajímavých informací o starověké civilizaci - jak těch psaných v helpe, tak těch zažitých na vlastní kůži - najdete totiž jen v málo které hře a možná i v málo které encyklopedii. A kromě toho - je to zatraceně dobrá hra.

Jan Eisler

score 90%

konfigurace	
Výrobce	Impressions
Distributor	Sierra
Systém	Win 95/98
CPU	Pentium 133 Mhz
Paměť	32 MB
Harddisk	360 MB
Multiplayer	Ne
3D	ne

verdict

Stejný engine jako *Caesar 3*, ovšem tisíce a jeden nový nápad dělají z *Pharaoh* hru, kterou si nemůžete nechat ujít žádný pravoděrný strateg. Vylepšená pravidla, úplně jiné budovy, ekonomika založená na záplavách, námořní souboje, monumenty.

plusy	minusy
• poutavě navržené mise, které mají smysl • rozmanitost surovin, průmyslu, potravin, • variabilita prostředí • možnost (nutnost) stavět monumenty a „divy světa“	• pravděpodobně přijdete o práci

Microsoft Flight Simulator 2000

Byl první, byl králem. A dnes ?



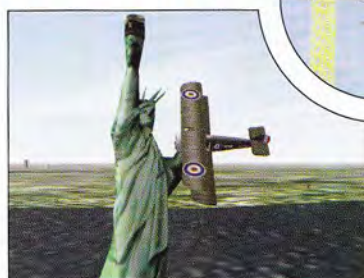
neru. Samozřejmostí je uložení nebo nahrání již připraveného letu.

Grafika vůbec doznala mnoha změn. V letadlech sedí piloti a motory jsou už kulatější a dokonce se otáčejí i proudové motory. U Concorde má čumák čtyři polohy. Déšť stéká po oknech, mraky se mračí, vítr fouká, někdy snad až příliš. Když jsem si poprvé prohlédl letadla, říkal jsem si, jestli se v takové grafické kvalitě objeví další letadla od nadšenců na netu. Ale to ukáže čas. Zatím máte možnost upravit - panel, zvuk, textury a letovou dynamiku. A než poletíte, nastavte si Systém Failures. Jeho menu je přehledné jako všechna menu. V tom odvedl Microsoft dobrou práci. Kdo se necítí, může podle svého provést



Naposled jsme se věnovali *Flight Simulatoru* (dále jen FS) před dvěma lety. Šlo o verzi FS 98, a jestli si pamatujete, v jeho hodnocení nebylo lehké zůstat objektivní. V té době nebylo nic v oblasti civilních simulátorů, co by se vyrovnalo microsoftovému produktu. Snažili se a stále se snaží o co nejdokonalější přiblížení ke skutečnému létání a daří se. Díky možnostem programu, který bych přirovnal asi k LEGU, má spousta lidí na celém světě možnost létat v letadlech vlastní konstrukce nebo si je stáhnout z Internetu (mimořádně stránek zabývajících se FS je přes tisíc), úpravou krajiny, letišť a všeho možného, co vás napadne. A kde je poptávka, vzniká i nabídka. Tak se na trhu objevují programy s rozšířením FS od různých firem. Většina šikovných „programků“ je volně dostupná na Internetu, tak proč utrácet. Ale kdo jednou propadne FS, jen těžko se závislosti zbaví. Přesto, že nestřílíte, neobchodujete, nepředháníte se a vůbec by se zdálo, že se vlastně strašně nudíte, má létání s FS své kouzlo a atmosféru. A kdo má doma Internet, může létat na Internetu pod křídly různých společností. Je opravdu z čeho vybírat a určitě se nudit nebudete. Tak přivítáme FS 2000.

Když jsem zapnul FS, snažil jsem se co nejrychleji dostat do Chicaga



a v Cessně zjistit, co je nového. Na první pohled to vypadá, že se nic nezměnilo, ale opak je pravdou (přirovnal bych to k BMW přesto, že vyjede nový model, nezaměňte ho s ničím jiným a všechno je tam, kde byste to hledali). Na první pohled lepší grafika, vylepšené přístrojové desky. I modely letadel doznaly značných změn k lepšímu. A neočekávanější Concorde udělal opravdu dojem.

Součástí FS je spousta instruktážních videí. V tom hlavním jsou vašími průvodci Martha a John King s příjemnou angličtinou. Až zhlédnete videa, můžete se pustit Adventures, rozdělené na *beginner*, *intermediate*, *advanced*, *expert*. Celkem dvanáct misí. Pochopitelně lze případně další doinstalovat, na Internetu se určitě objeví, stejně jako aktuální počasí. Nebo si naplánujete svůj let pomocí Flight Plan-



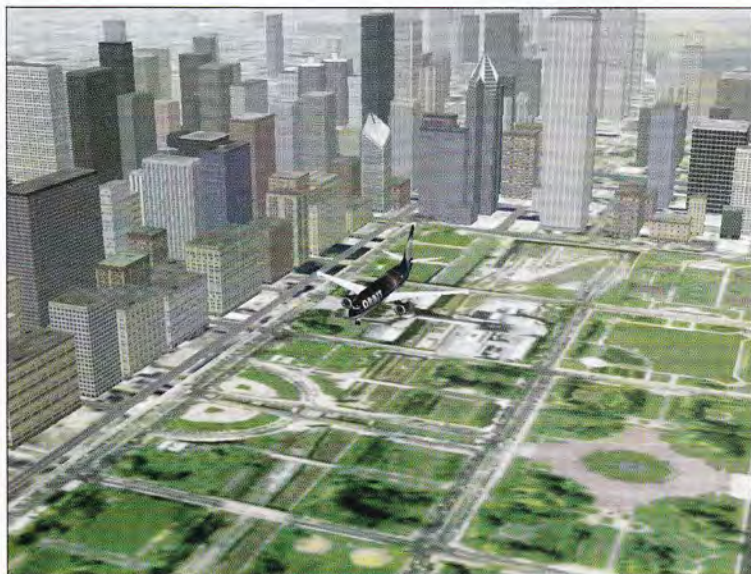
změny v Realism Settings, nebo se umístit s letadlem pomocí Map View kamkoliv na světě.

Psat o tom, co lze všechno ovládat a nastavovat, by zabralo další nejméně tři strany. Pro představu, jak je FS 2000 blízko realitě, jsem měl možnost předvést simulátor skutečnému pilotovi ČSA. Pro vaši představu měl k dispozici

plusy	minusy
- stejná tvář - fyzikální letecké modely - textury oproti minulým verzím - vzhled a výběr letadel - více objektů	- stejná tvář - textury u Země - vysoké hardwarové nároky - malá plasticita Země

konfigurace	
Výrobce	Microsoft
Distributor	Microsoft
Systém	Win 9x
CPU	P II 233
Paměť	32MB
Harddisk	350MB
Multiplayer	ano
3D	ano
verdict	

Ti, co létají FS a budou si FS 2000 rozšiřovat jako verze přední, ať si přičtou 10%.



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro s počítačem Pentium II 450. Nikdy předtím se simulátory nelétal, s výjimkou dokonalých simulátorů od leteckých společností, jako je Boeing, kde když se nepřipoutáte, tak se při přistání na zledovatělou dráhu umlátíte v kabině. Prostě cítíte všechny tlaky, akceleraci, turbulence atd. Na těchto simulátorech sedívá v identické kabině skutečného letounu a vším provádí instruktor ceněný více, než samotný simulátor ale to by bylo na úplně jiný článek.

Poté, co jsem pana Buksu seznámil s ovládáním a on na mne z hlavy začal sypat frekvence pro spojení, ukázal jsem mu Jeppesen mapy 19 letišť (které jsou součástí programu) pro přiblížení a přistání. Odpovídají plně skutečnosti, což jsem čekal. Největší překvapení pro mne bylo, když mi po létání sdělil, že ve skutečnosti je to mnohem jednodušší. Tak nevím. Opravdu je létání tak snadné, nebo je to jen tím, že u počítače bylo vše nové, zatím co ve skutečném letadle je to už rutina? Závěr si udělejte sami. Kdykoliv poletíte v jakémkoliv

kvalitním simulátoru, nikdy to není skutečný let. (ALE JSTE HODNĚ BLÍZKO).

A něco málo kritiky. Země je přes veškerou snahu stále příliš placatá. Nároky na počítač jsou také dost velké, ale to už se stalo asi standardem leteckých simulátorů. Mrzí mě, že až si pořídím počítač, na kterém bude FS 2000 běžet v plném detailu, vyjde nová, zase o něco náročnější verze. Takže jestli si své postavení špičkového civilního leteckého simulátoru obhájí, ukáže čas. Ku prospěchu FS je jeho historie, možnosti dalšího rozšíření (u některých virtuálních pilotů zabírá na počítači přes 1GB). Spousta letadel, které se dají z Internetu stáhnout. Použití více obrazovek. Nebo pomocí jiných programů, řídit letový provoz FS z věže (popis možnosti rozšíření by vydal na další článek). Za dobu, co existuje, si vydobyl pevné postavení na trhu. Ale není jediný a já si třeba díky FU III oblíbil hydroplány a tady mi trochu chybí. Ale nikdo přece není dokonalý.

Jiří „STALKER“ Linek

score 80%



V čem si můžete zalétat

K výběru létání máte na výběr ze čtrnácti strojů.

LUXUSNÍ DVOUMOTOROVÝ LETOUN:

Beech King Air 350

Cestovní rychlost: 315 kts
Maximální dosah: 1,894 nm
Letová výška: 35,000 ft
Počet sedadel: 11

JIŽ ZNÁMÝ VRTULNÍK S OBTÍŽNÝM OVLÁDÁNÍM:

Bell 206B JetRanger

Cestovní rychlost: 115 kts
Maximální dosah: 435 nm
Letová výška: 20,000 ft
Počet sedadel: 5

ZNÁMÝ DOPRAVNÍ:

Boeing 737-400

Cestovní rychlost: .74 Mach
Maximální dosah: 2,059 nm
Letová výška: 36,089 ft
Počet sedadel: 147 to 168

A OPĚT JEDEN DOPRAVÁK, ALE O PÁR LET MLADŠÍ:

Boeing 777-300

Cestovní rychlost: .84
Maximální dosah: 5,600 nm
Letová výška: 36,400 ft
Počet sedadel: 368 to 550

A JSME U MALÝCH, VĚTŠINOU SOUKROMÝCH LETADEL:

Cessna Skylane 182R RG

Cestovní rychlost: 160 kts
Maximální dosah: 1,135 nm
Letová výška: 14,300 ft
Počet sedadel: 4

OPĚT CESSNA SKYLANE A NAVÍC JEDNA S ÚPRAVOU IFR:

Cessna Skylane 182S

Cessna Skylane 182S IFR

Cestovní rychlost: 145 kts
Maximální dosah: 820 nm
Letová výška: 18,100 ft
Počet sedadel: 4

ASI NEJOČEKÁVANĚJŠÍ PŘÍRÚSTEK (I 747 BY SE ŠIKLA):

Concorde

Cestovní rychlost: 2.04
Maximální dosah: 3,371 nm
Letová výška: 60,000 ft
Počet sedadel: 128

AKROBAT PILOTOVANÝ KRÁŠNOU BRUNETKOU:

Extra 300S

Cestovní rychlost: 200 kts
Maximální dosah: 415 nm
Letová výška: 16,000 ft
Počet sedadel: 1

PROUDOVÝ, VĚTŠINOU V.I.P. LETOUN:

Learjet 45

Cestovní rychlost: .81
Maximální dosah: 2,200 nm
Letová výška: 51,000 ft
Počet sedadel: 9

OBDOBA CESSNY, ALE V PROVEDENÍ DOLNOPLOŠNÍK A OPĚT JEŠTĚ S ÚPRAVOU IFR:

Mooney Bravo

Mooney Bravo IFR

Cestovní rychlost: 220 kts
Maximální dosah: 1,050 nm
Letová výška: 25,000 ft
Počet sedadel: 4

PRO OPOJNÉ LÉTÁNÍ S VĚTREM, VĚTROŇ:

Schweizer 2-32 Sailplane

Cestovní rychlost: 158 mph
Maximum L/D: 66 mph
Minimum Sink: 54 mph
Počet sedadel: 2

A NAKONEC HISTORIE:

Spowith Camel

Cestovní rychlost: 99 kts
Maximální dosah: 300 nm
Letová výška: 19,000 ft
Počet sedadel: 1

Milá maličkost je Tail number, který můžeme změnit u všech letadel. Je čitelný v jakémkoliv rozlišení, takže když létatě po „seriáku“, modemu, TCP/IP, IPX, vždycky se s kolegy rozeznáte.

• motorky na přelomu tisíciletí

• **NOVINKY**

• vodní & sněžné skútry

• čtyřkolky

• Iva Kubelková

to vše najdete

V KATALOGU MOTOCYKLŮ

PRO ROK

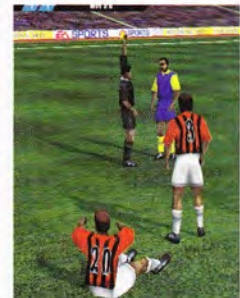
2000

MOTOHOUSE

Již v prodeji.

F. A. Premier league Manager 2000

Propracovaná taktika nebo kvalitní podívání?



Fotbal na počítačích - to je poměrně prozaické téma. FIFA 2000 nabídla podle mého nejlepší vizuální zážitek a mozkové základy mi nejvíce poškodil (a že u toho prskaly) *Championship Manager 99*. Nový výkop od EA Sports by chtěl od obou to nejlepší.

Začátek asi nikoho nepřekvapí. Ze sedmi evropských lig (i z nižších soutěží) si vyberete svého favorita a máte zhruba měsíc, abyste připravili kádr na nadcházející sezonu. Samotnému by vám bylo smutno, a tak dostanete partu chlápku k ruce. Finančního poradce (určuje max. výdaje), lékaře (zdraví nade vše), skauty (zjišťují schopnosti hráčů) a pozorovatele (radí s taktikou, „čte“ cizí týmy a upozorňuje na silné zbraně soupeřů). Jako nášup je tu generální ředitel, který vám do všeho kecá. Se všemi komunikujete e-mailem (ve hře EA-mail) a musím říci, že mi jejich rady občas docela bodly. Finální rozhodnutí však máte v rukou vy.

SESTAVENÍ DOBRÉHO TÝMU? TO JE ALCHYMIK!

FRANZ BECKENBAUER

My to budeme mít o mnoho jednodušší než „císař Franz“. S rozestavením nám pomůže pozorovatel a nám zbývá jen vyplnit schéma schopnými hráči. Fotbalové schopnosti jsou důležité, ale když zařadíte špičáka na místo, které mu nesedí, stává se z něj trapný nekop.

Pokud se tak stane, začne jeho pozice svítit červeně a také se mu sníží výkonnost. To je vyjádřeno procenty a klesne-li kvalitnímu hráči pod čtyřicet, doporučuji ho raději utratit, než vyslat na hřiště. Máte-li jasnou představu, jakým způsobem chcete hrát, můžete kromě týmových snadno zadat i úkoly individuální (jsou pro začátečníky výstižně graficky znázorněny).



PŘESTUPOVÁ HOREČKA

Občas prostě svou družinu posílit musíte. Při troše štěstí najdete vhodného hráče na tranfer listu, kde jej nemusíte tolik přepřít. Jinak si totiž týmy své nejlepší střeží jako oko v hlavě a nechávají si vyplácet tučně odstupné. Konkrétní plejery vám pomůže najít skaut.

BRANKY. BODY. VTEŘINY ÚŽKOSTI

Po náročném přípravě (trénovat natvrdo) přichází první zápas. Máte několik možností, jak celé klání zhlédnout. Buď si necháte jen oznámit výsledek, nebo můžete průběžně sledovat nejdůležitější okamžiky. Nebo budete sledovat celé utkání! Při poslední variantě je dobré si co nejbolestivěji vrazit prsty do očí, abyste svůj zrak na tu hrůzu

připravili. Ne, že by to bylo ohavné po grafické stránce (akcelerovaly FAPLM se naopak může směle rovnat některým nemanžerským fotbalům), ale to, co hráči na hřišti předvádějí, to si říká a provaz.

FOTBAL PODLE FAPLM

Něco málo pouček vám snad naznačí, proč jsem touto hrou tak rozhořčený.

- 1) Hráč, který jde sám na brankáře, není nebezpečný, protože alespoň v sedmi případech z deseti ragbyově vrací dozadu, nejlépe až na svou polovinu.
- 2) Zásadně fauluje hráč, který má míč.
- 2a) Žlutá je barva naše.
- 3) Ofsjadovou past nejlépe zvládá pan rozhodčí a jde mu to s ní skvěle.
- 4) Vede-li hráč dlouho míč, je potřeba role vyměnit, aby se balony necitily ukrivdění.
- 5) V každém zápase je nutno nastřelit dvakrát břevo.

Jako manažer nejsem nespokojen, byt' je FAPLM jednoduchý a nic nového nepřinesl, jako divák umírám. Je mi to líto, těší jsem se na opojnou parbu a přišlo smutné vystrážlivění.

S ječným zrnem a zánětem spojivek - Tukan

score

58%

▲ Patrick Viera kopnul mého Maldiniho přímo do kuliček. Žlutá karta je jen mírnou náplastí na dočasnou ztrátu mužství.

◀ Jak je vidět, menu se na první pohled tváří co nejprehledněji.

konfigurace

Výrobce	EA Sports
Distributor	Electronic Arts
Systém	Win 95/98
CPU	P 233
Paměť	64MB
Harddisk	500MB
Multiplayer	Hot seat
3D	Ano

verdict

EA Sports nechýbělo mnoho a mohli vydat docela obstojnou hru, zpracováním zápasu však berou chuť do života.

plusy minusy

• Přehledné menu	• Celková pomalost hry
• Snadné nastavení taktiky	• Jednoduchost
• Statistika	• Nic nového
	• Nefotbalový fotbal!

Delta Force 2

Po neslavném *Armored Fist 3* přichází druhé pokračování akce z přitažlivého prostředí, které má mnohem větší šance navázat na úspěch svého předchůdce. Překročí NovaLogic svůj stín, anebo jsou voxely už mrtvou technologií?



opravdu nadupaný počítač (a v tomhle případě rychlost 3D karty nehraje roli), můžete si *Delta Force 2*, ale i ostatní hry NovaLogicu, zahrát i dnes. V případě těchto hry navíc neuděláte vůbec chybu.

Delta Force 2 navazuje na poměrně mladou, nebo spíše nedávno obnovenou tradici „pěchotních simulátorů“, jejichž průkopníkem byl kdysi dávno vynikající *Seal Team*. V relativně rychlém sledu potom následovaly hry jako *SpecOps*, *Rogue Spear*, *Delta Force* a v nedávné době také pravděpodobně nejlepší z nich - *Hidden & Dangerous*. V *Delta Force 2* zůstává NovaLogic věrný všem svým tradicím - ne tak realistické, zato ale velmi zábavné a vysoce hratelné. Oproti prvnímu dílu, který byl už sám o sobě skvělou podívanou, přibyl navíc v pokračování nepřeborně nových nápadů, zejména co se týká designu misí, ale i některých zbraní a vybavení, takže v žádném případě nejde o nastavenou kaši - tak, jako třeba v případě *Rogue Spear*. Takže, co je tady starého pro ty, kteří *Delta Force* nikdy nehráli, a co nového pro všechny? Pěkně jedno po druhém.

Z leccjakých náznaků už jste mohli vytušit, že je *Delta Force 2* simulací boje stejnojmenné (tedy bez té číslovky) elitní

amatujete se ještě na doby, kdy celá počítačová scéna slintala nad revoluční hrou *Commanche Maximum Overkill*? Jestliže je *Ultima* vlajkovou lodí Originu, *Wolfenstein* id softu a *Minesweeper* Microsoftu, potom je to právě *Commanche*, kterého si navždy všichni spojí se společností NovaLogic. Ale od dob prvního *Commanche* uplynula už pěkná řádka dní a NovaLogic také předvedl, že umí více než jenom simulátory vrtulníků. Všechny jejich hry ale mají



Náplň misí je v případě Delta Force 2 obrovsky různorodá a zdaleka nejde o klasické - „dojdi na waypoint a vyhoď něco do vzduchu“.

stále několik společných vlastností. Ač se jedná vesměs o simulátory (vrtulníkové, letové, „pěchotní“) a ač jde mnohdy o simulátory velmi moderní techniky, vždy jde také o simulátory se značně sníženou mírou realismu. Ve snaze dosáhnout co největšího herního požitku se stírá míra autenticity. Pro někoho možná nepřekonatelná překážka, pro jiného spása. Dalším velmi charakteristickým rysem těchto her je potom vedle neodmyslitelných voxelů také velmi vysoká hardwarová náročnost. V zásadě se dá říci, že hry této společnosti jsou hratelné až po několika letech, takže teď možná dožrála doba - a počítače - na to, abychom si konečně zahráli prvního *Commanche*. Doby, kdy budeme moci hrát *Armored Fist 3* anebo *Delta Force* v maximálním možném rozlišení a v slušné rychlosti, se možná ani nedožijeme. Ale to je trochu nadsázka - máte-li



jednotky US Army. Pracovní náplní této jednotky je zde primárně zabíjení teroristů, záchrana rukojmí, zajímání zajatců, zneškodňování bomb, likvidace nepřátelských zařízení, získávání citlivých materiálů, ochrana civilistů atd. Náplní misí je v případě *Delta Force 2* obrovsky různorodá a zdaleka nejde o klasické - „dojdi na waypoint a vyhoď něco do vzduchu“. Často nemusíte ani neutralizovat všechny protivníky, jindy si můžete spoustu úkolů zjednodušit a ještě k tomu existuje celá řada cest, jak ten který úkol splnit. Varianta pro jednoho hráče operuje s jednou hlavní postavou, jejíž smrt znamená konec a nutný restart mise. Multiplayerová verze oproti tomu nabízí možnost neustálého respawnování každého ze zúčastněných hráčů, a i když to nepřispívá k realistickému dojmů ze hry, každopádně to snižuje frustraci z neustálého restartování hry. Vedle vašeho charakteru je ve většině misí ještě různý počet „wingmanů“, kteří buďto plní předem stanovené úkoly, anebo je můžete omezeným způsobem ovládat (pokud vás příliš iritují, můžete jim zakázat pohyb i střelbu).

Před každou misí si můžete také zvolit výzbroj a výstroj. Tato volba do značné míry ovlivňuje průběh akce a je na vás, jakou cestu zvolíte. Samozřejmě to také záleží na povaze mise, protože každá vyžaduje trochu odlišný přístup. Primární zbraně zahrnují dvě modifikace útočné pušky M4 (s granátometem a brokovnicí), kulomet M249 SAW (Squad Automatic Weapon), populární tlumený HK MP5 SD3, dvě sniperské pušky (Barret .50 a M40) a konečně Unterwater Assault Rifle, jejíž název mluví za všechno. Sekundární zbraně jsou pak tvořeny směsicí pistolí, ale stejně jako ve většině podobných her je takřka nevyužijete. Kromě zbraní máte možnost zaplnit dva další sloty na vybavení. Můžete mít dodatečnou zásobu munice, protitankovou raketu LAW, dýchací přístroj, videokameru, výbušniny (satchel anebo claymore) anebo kevlarovou vestu. Do základního vybavení, které máte neustále k dispozici, potom patří nůž (pro ta krvavá blízká setkání třetího druhu), laserový zaměřovač pro dělostřelecké údery a detonátor. Volitelnou libůstkou je potom tzv. Ghillie Suit, což je sniperský obleček (sniper oblečený do tohoto slušivého maskovacího hávu je v terminologii našich ostřelovačů přezdívan Hejkal), se kterým budete pro nepřátele prakticky neviditelní.

Samozřejmě si můžete vybrat tu zbraň, která je vám nejbližší (osobně mi nejvíce vyhovuje „sniperská cesta“), ale ne ve

všech misích můžete uplatňovat stejný přístup. Na přepádávání konvojů, kde můžete čekat velké množství nepřátel ve velmi malé vzdálenosti, se ideálně hodí M249 SAW, pro „čištění“ vlaku od teroristů zase oceníte rychlost střelby M4. Poklidné mise, ve kterých stačí zdálky likvidovat všechny nepřátele, zvládnete bez problému se sniperkou, ovšem tam, kde je důležitá rychlost a kadence střelby, s pomalu nabíjející ostřelovačskou puškou jen málokdy uspějete. Na málo nápadů si v misích rozhodně nemůžete stěžovat - jednou se musíte rychle prostřílet do nepřátelského tábora a zajmout jeho velitele, se kterým poté odjedete na jeho vlastním dělovém člunu, jindy budete přímo z vrtulníku vysazeni na jedoucí

optiku u zbraně, aby přesně korespondovala se vzdáleností, na kterou hodláte střelit, a další novinkou je také už zmíněné využívání nejrůznějších vojenských strojů - lodí, vrtulníků atd. Zkrátka - *Delta Force 2* nabízí pro každého něco. Pro nováčky v oboru i pro zkušené veterány. Obrovsky rozsáhlé tažení pro jednoho hráče, bezkonkurenčně nejlepší podporu multiplayeru ze všech her svého druhu, působivou, i když trochu technicky náročnou grafiku a spoustu hodin skvělé zábavy. Na rozdíl od *Armored Fist 3* je tohle hra, za kterou se NovaLogic nemusí stydět.

Jan Eisler

score **89%**

vlak, poté zase budete muset opatrně vyčistit rafinerii od teroristů, abyste zneškodnili bombu - jediný výstřel vedle ale vyvolá explozi a ukončí tak všechny vaše snahy. Samozřejmě nechybí mise na různých místech světa (Antarktida, Afrika, Evropa, Asie) stejně jako mise denní, noční a mise ve snížené viditelnosti.

I pro ty, kteří *Delta Force* nikdy nehráli, je tady spousta zajímavostí. Širší možnosti komunikace s wingmany, přehledná velitelská obrazovka s možností editace waypointů, už zmíněné zbraně pro střelbu pod vodou, nově je do hry zakomponována vysoká tráva, ve které se můžete efektivně schovávat (speciálně se sniperskou výstrojí), libůstkou je možnost aretovat

**konfigurace**

Výrobce	NovaLogic
Distributor	NovaLogic
Systém	Win 95/98
CPU	Pentium II
Paměť	64 MB
Harddisk	300 MB
Multiplayer	2-32
3D	Ano

verdict

Nebýt ještě pořád příliš vysokých hardwarových nároků, byla by tato voxelová pečotní simulace elitní vojenské jednotky volbou pro všechny. I tak je to ale skvěle vymyšlená akční hra plná nových nápadů, vysoké atmosféry a skvělé hrátelnosti. A s nejlepším multiplayerem na trhu. Težší už to být nemohlo.

plusy minusy

- rozmanité mise v různých prostředích
- spousta nových elementů hrátelnosti (tráva, seřizování optiky, používání bojové techniky)
- výborně vyřešený multiplayer
- vysoké hardwarové nároky
- přece jen omezená komunikace s wingmany

Creatures Adventures

Něco pro pečovatelské typy.



▲ Tak mě napadá, že být barvoslepým může být někdy docela vysvobození.

● Staršák není to, co by na této hře bylo nejhroživější.



estli má někdo pečovatelské sklony a rád by měl doma zvířátko, ale rodiče mu ho nechťejí dovolit, potom rád sáhne i po jeho virtuální podobě. Starat se o takové umělé stvoření má samozřejmě před živým spoustu výhod a není je snad třeba ani vyjmenovávat (ostatně koho by bavilo to věčné uklízení bobků a venčení v prudkých lijácích, kdy vás ta potvora ani neposlouchá). A právě díky této jednoduchosti s jakou si takové zvířátko můžete pořídit a stejně rychle se ho popřípadě i zbavit, stoupily takové typy her (nejen) u dětí v oblíbenosti. Za všechny stačí jmenovat snad už jen ten boom tamagoči.

Hra *Creatures Adventures* nabízí tedy především takovéhle vyžití. Jenom sám název není tolik přesný, protože se jedná ponejvíc o výchovu a následnou péči o vašeho normu a těch slibovaných dobrodružství je tu opravdu jen pomálu. Z toho lze usoudit, že je tahle zábava určena spíš pro mladší a nenáročnější část lidstva.

Takže nejdříve začneme s novým světem, kde bude náš tvor (tvorové) vyrůstat a žít



a který si lze libovolně pojmenovat, aby se nepletl s dalšími, které si vytvoříme. Jméno světa a jednotlivých normiků je právě to jediné, co se liší, jinak prostředí, úkoly, zápletky atd. jsou bohužel všude stejné, takže řešit po desáté týž úkol, jen s jinou postavičkou, není zrovna moc vzrušující. Teď už záleží na vašem rozhodnutí, jestli začnete vychovávat jednoho nebo hned dva normy. Ti mají dokonce různé rasy a dokonce se jim rasu od rasy liší i vlastnosti (někteří spí pořád, jiní skoro vůbec, ani v noci ne atd.). Z vajíčka se vylíhne buď normik kluk nebo normik děvče a je jen na vás, jak si ho pojmenujete.

Ze všeho nejdřív je potřeba to malé stvoření obléknout a to nejen podle toho, co se vám líbí, ale také účelově - podle počasí. Mění se tu totiž nejen den a noc, ale i roční období, a v zimě je tudíž potřeba vašeho svěřence pořádně nabalit, nemluvě o tom, že některé normy parádnice si v převlékání přímo libují. Potvůrka vás bere jako maminku (vydáváje přitom přitroublé „mama“) a vyžaduje od vás veškerou možnou péči - chce krmit, hrát si a být lícená, aby nakonec stejně umřela a vy jste začali zase odznova a tak pořád dokola a dokola.

Největším dobrodružstvím téhle hry je shánění tajných hraček, které normika stejně moc nezajímají, tajných receptů pro zpestření jídelníčku a tajných oblečení, do kterých ho můžete dle libosti



navlékat. K tomuto účelu je tu několik málo úkolů a malinkých meziher, stejně nezábavných jako celá hra. Dá se tu třeba skočit s padákem, vyřešit ne moc těžký hlavolam, zaházet si na koš nebo propichovat balonky létajícím špendlíkem, popřípadě vypěstovat pro normy nějakou tu zeleninku.

Zkrátka, člověk se s tím piplá, snaží se to vychovávat k obrazu svému, nakrmit, co nejlépe obléknout (třeba do obleku Elvise), vyléčit, když to marodí, a ono to stejně za chvíli chcípne. Zlaté živé zvířátko, které vydrží alespoň déle než hodinu. Normy nejsou ani zrovna moc roztomilé a docela radši bych se starala o některé z jiných zvířat, co se v tomhle světě pohybují (mým favoritem byla žabka, co tu a tam, samozřejmě jen v teplejší části roku, prohoupkala okolo cesty).

Pro starší a náročnější vřele nedoporučuji.

Olina

konfigurace

Výrobce	Creature Labs
Distributor	Learning Company
Systém	Win 9X
CPU	P 300
Paměť	64 MB
Harddisk	200 MB
Multplayer	ne
3D	D3D

verdict

Trošku uslintané.

plusy minusy

- zvládně to každý.
- nikdo to nebude hrát

Prima dárek pod stromeček !!!

Počítač od impactu s 5 letou zárukou, skvělou cenou a spoustou výhod.

impact premium 2000s

Procesor: Intel Pentium II 400A/Cel. MHz
Značková základní deska: PC 100 Xcel
233-800 MHz, PII-PIII, AT/ATX Ultra 100MHz
Operační paměť: 32 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 6,4 GB Seagate
FDD: 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: SiS 8 MB AGP
CD-ROM: Cyberdrive 44x
Faxmodem + Lan: 56i V.90, Lan 10/100
Zvuková karta: Sound Blaster 16bit comp.
Skrín se zdrojem: Minitower 200W Diamant
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka

14 340,-
nebo měsíčně 471,-

impact games II 4330s

Procesor: Intel Pentium II 433A/Cel. MHz
Značková základní deska: Tomato BX
233-800 MHz, PII-PIII, AT/ATX Ultra DMA,
Operační paměť: 32 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 6,4 GB Seagate
FDD: 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: Voodoo 3 2000 16 MB
CD-ROM: 48x Cyberdrive 6000 kB/s, 80 ms
Zvuková karta: Sound Blaster 16bit comp.
Skrín se zdrojem: Minitower 200W SLC
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka

17 720,-
nebo měsíčně 572,-

impact bussiness 6000s

Procesor: Intel Pentium III 3D 450 MHz
Značková základní deska: Shuttle intel
233-600 MHz, PII-PIII, BXATX Ultra DMA,
Operační paměť: 64 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 6,4 GB Seagate
FDD: 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: Diamond Viper 770
nVIDIA RIVA TNT 2 AGP
CD-ROM: 48x Cyberdrive 6000 kB/s, 80 ms
Zvuková karta: Sound Blaster 16bit comp.
Skrín se zdrojem: Minitower ATX 235W SL
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka

27 240,-
nebo měsíčně 825,-

Základní příplatky k počítačům impact:

Tiskárna Canon BJC250	2 750,-
Tiskárna DeskJet HP 610C	3 060,-
Tiskárna DeskJet HP 710C	4 572,-
Tiskárna DeskJet HP 880C	7 570,-
Tiskárna LaserJet HP 1100	13 014,-
Tiskárna LaserJet HP 1100A	16 563,-
Scanner UMAX 1220P	2 454,-
Cyberdrive CDRW 2x2x6	4 150,-
RICOH CDRW 4x4x20x	7 360,-
Joystick Rambo	84,-
Joystick F12	202,-
Joystick F22	417,-
Gamepad Genius G-07	212,-
Sound Blaster 128 PCI	680,-
Sound Blaster Live 1024	1 844,-
interní Faxmodem 56i Rocwell hom.	1 580,-
externí Faxmodem 56 GVC hom.	2 853,-
atd., atd., atd.	

příplatky lez započítat
do měsíčních splátek

Záruka na počítačové sestavy a monitory:

Na počítače má impact je standardně vedle plně dvouleté záruky poskytována záruka 5 let bezplatného servisu a doprovodných služeb zdarma. Místi nejvíce využívané doprovodné služby patří upgrade za cenu dílu, hot-line nebo školení a literaturu empírních partnerů. Bezplatným servisem rozumíme servis výměnným způsobem pouze za cenu dílu, kontrolu funkčnosti a čištění počítače. K sestavám doporučujeme monitory ViewPoint na které poskytujeme záruku 3 roky přímo u zákazníka.

Dodávaný Software ke všem počítačovým sestavám impact:

Plná verze software PCCillin (antivirový program), Software LangMaster (profesionální multimediální výuka angličtiny), Adobe Reader 4.0 (software k prohlížení dokumentů), Internet Explorer (software k prohlížení www stránek), Caesar (ekonomický software na zkoušku). Přes 80 demoverzí programů a nejnovějších počítačových her, dva výtisky časopisů SCORE se CD. Dvě plně verze počítačových her.

15" ViewPoint

SVGA 1024x768/85 Hz
MPR II, OSD

4 820,-

17" ViewPoint

SVGA 1280x1024/85 Hz
MPR II, TCO 95, OSD

6 840,-

19" ViewPoint

SVGA 1280x1024/100 Hz
MPR II, TCO 95, OSD

14 790,-

Ke každému počítači dostanete
KARTU ZÁKAZNÍKA



Náš vánoční hit číslo jedna impact titus 5000s

Procesor: Intel Pentium II 500A/Cel. MHz
Značková základní deska: Tomato BX
233-800 MHz, PII-PIII, AT/ATX Ultra DMA,
Operační paměť: 64 MB SDRAM 100 MHz
Pevný disk: 8,6 GB Seagate
FDD: 3,5 / 1.44 MB
Grafická karta: Voodoo 3 2000 16 MB
CD-ROM: 48x Cyberdrive 7200 kB/s, 80 ms
Zvuková karta: SB 16bit comp.
Skrín se zdrojem: Minitower 200W SLC
Klávesnice: Samsung Win95/98
Myš: Genius Easy Mouse+ 3 tlačítka



23 790,-

nebo měsíčně 720,-

+ 15" monitor ViewPoint 28 640,-
+ 17" monitor ViewPoint 30 790,-



Volant s pedály
Steering Wheel DEXXA
k počítačovým sestavám
jen za

1 444,-

Garantujeme

použití výhradně značkových
počítačových komponentů



www.impactcomp.cz

PRODEJ NA VÝHODNÉ MĚSÍČNÍ SPLÁTKY

Naše ceny jsou aktuální a platné !!!

Dovoz po celém území České republiky. Prodává Impact Computers: Rumunská 9, (stanice metra I. P. Pavlova) Praha 2 - 120 00,
Tel./Fax: 02 / 9000 4429, Tel.: 02 / 269 88 27, Tel.: 0602 / 285 792, 0603 / 377 877, Otevřeno Po - Pá od 9:30 do 19:00. Sobota 9:30 - 13:30
www.impactcomp.cz, E-mail: impact@impactcomp.cz Ceny jsou uvedeny bez DPH. Změna cen a komponentů vyhrazena.

impact

Age of Empires: The Age of Kings

Po obsáhlé recenzi vám přinášíme ještě trošku větší nášup v podobě přehledu všech jednotek a trošky tipů.

Lodě



Rybářská loďka (Fishing Ship)

Rybářská loďka slouží pouze k rybolovu, čímž si zajistíte přísun potravy také z vodní hladiny.



Obchodní bárka (Trade Cog)

Slouží k obchodování mezi jednotlivými národy po moři. Stačí zboží naložit, převést na místo určení a peníze se posypou.



Ohnivá loď (Fire Ship)

Tato nenápadná loď metá ohnivé balvany na ostatní lodě. Vynikne zejména při boji s galérami.



Rychlá ohnivá loď (Fast Fire Ship)

Po letech vývoje doznala standardní ohnivá loď jistých vylepšení a vám je toto vylepšení představeno v podobě rychlé ohnivé lodě.



Dělová galéra (Cannon Galleon)

Ve věku impérii dostanete do rukou tuto hezkou lodičku. Je schopna ostřelovat libovolné cíle na velké vzdálenosti a hodí se pro útoky na cíle schované na souši, s kterými si pohraje jak pavouk s mouchou.



Transportní loď (Transport Ship)

Slouží k jedinému účelu, a to k převážení natěšené pěchoty přes mořskou hladinu. Vejde se do ní docela dost vojáků a díky této loďce se dostanete i na normálně nepřístupná místa.



Demoliční loď

Demoliční loď je v podstatě taková námořní kamikadze jednotka. Po okraj naplněna výbušninami dojde k nejbližší nepřátelské flotile a bez obav to do ní napálí. V mohutné explozi jsou posléze zničeny i ty nejsilnější lodě.



Galéra (Galley)

Malinkatá průzkumná lodička, která je ale schopna i útočit (ovšem to nestojí za řeč). Hodí se spíše pro výzvědné účely ještě před příchodem skutečného námořnictva na scénu. Je použitelná k ničení demoličních lodí.



Válečná galéra (War Galley)

Jedná se o základní bitevní loď, která je již konečně schopna ve větších počtech něco zařídit. Je taktéž vhodná k ničení demoličních lodí, ale proti ohnivým lodím a věžím není dvakrát efektivní.



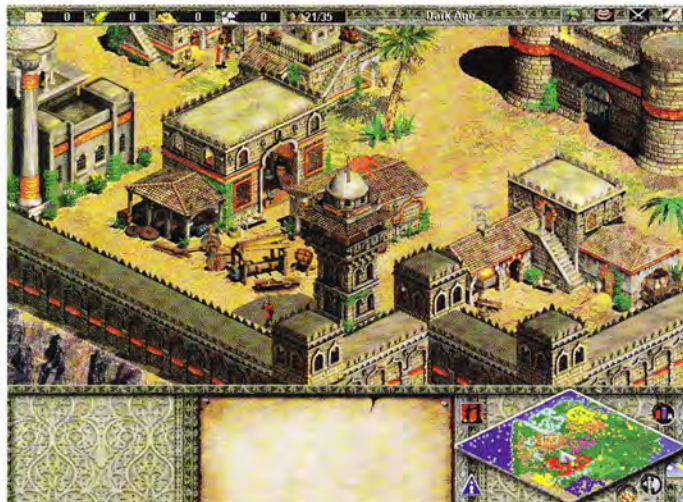
Galeona (Galleon)

Galeona je mohutnější válečná galéra sloužící primárně k destruktivním účelům. Je silnější, odolnější a disponuje průraznější municí.



Dlouhá loď (Longboat)

Vikingové byli a v podstatě stále jsou uznávaní mořeplavci. Z tohoto důvodu jistě nikoho z vás nepřekvapí, že autoři zakomponovali do hry tyto speciální vikingové lodě.



HRSTKA DOBRĚ MÍNĚNÝCH RAD PRO ZAČÍNÁJÍCÍ KRÁLE

✗ Hned na začátku hry se zaměřte hlavně na shromažďování jídla a dřeva. Jakmile získáte více dřeva a potravy, použijte tyto suroviny na vytvoření nových vesničanů a vybudujte další domky, abyste mohli v budoucnu rozšiřovat svoji populaci.

✗ Nezapomeňte na to, že pro postup do feudálního věku je nutné postavit dvě budovy. Začněte mlýnem a kasárnami, kteréžto dvě budovy ostatně patří mezi nejdůležitější ve hře a umožní vám přístup k modernějším technologiím.

✗ Jídlo se v počátcích sbírá z keřů obsahujících jedlé plody. V pozděj-

ších fázích získáte hrstku oveček, které budete moci nemilosrdně popravovat a zpracovávat na potraviny. Ovšem počítejte s tím, že základem vašich zásob s jídlem budou farmy, na kterých ale musí do úmoru pracovat poslušní sedláci.

✗ Pokud jsou ovečky příliš daleko od vašeho městečka, nepřehlédněte možnost je standardním způsobem přesouvat.

✗ Poblíž rozsáhlejších lesů, ložisek zlata nebo kamenů budujte doly. Podstatně tím urychlíte zpracování surovin a vězte, že čas je to, o čem tu běží.

✗ Již v temné době si vytrénujte alespoň třináct poddaných. Jsou základem vaší říše a čím méně jich budete mít, tím déle času vám zabere rozvoj a technologický postup.

✗ Skautská kavalerie je skutečně použitelná pouze ke zkoumání neprobádaných oblastí. Je rychlá, má dobrý dohled, ale v boji s ní nepočítejte, padne dříve, než se nadějete.

Kasárenské jednotky

vašeho centra či mlýna, aby k němu chudáci vesničané nemuseli vážit příliš dlouhou cestu (čímž byste opět ztráceli čas, takže si nechte opravdu poradit).

✗ Nezapomínejte na existenci šikovného knoflíku „Idle Villager“ neboli flákajícího se vesničana. Okamžitě vám ukáže, kdo všechno se ve vaší říši bezostyšně poflakuje, a umožní vám tak lenocha promptně zaměstnat.

✗ Naopak klávesa představující čárku „_“ vás přesune na pozice poflákujících se vojáků. To je dobré zejména v bitvách nebo při chystaném útoku, abyste věděli, kdo všechno se snaží získat modrou knížku.

✗ Nikdy neposílejte do boje pouze jednu jednotku. Zbytečně o ni přijdete a vězte, že ani ta nejsilnější



✗ Dříve, nežli nastoupí feudální věk, neztrácejte čas těžením zlata a kamenů. Tyto dvě věci prostě nebudou dříve potřeba, na druhou stranu mít již do budoucna připravené zásoby také není špatné.

✗ Jídlo je velice důležité a je potřeba skoro ke všem činnostem. Z tohoto důvodu si postavte co nejvíce farem a vždycky je umísťte do blízkosti

**Milice (Militia)**

Jedná se o základní bojovou jednotku, kterou můžete trénovat již v temných dobách. Je relativně laciná a silná při útoku na budovy. Bohužel je ale slaboučká při konfrontaci lučištníků, věží a vůbec všeho, co útočí na dálku.

**Muži ve zbrani (Man-At-Arms)**

Muži ve zbrani představují vylepšenou verzi vesnické milice. Jsou o poznání silnější a rovněž stále laciní k vyrábění. Ve větších počtech již dokáží nepřítelům lehce zamést před prahem. Proti střeleckým jednotkám nemají větších šancí.

**Šermíř s dlouhým mečem (Long Swordsman)**

A ještě jedna vylepšená verze pěchoty. Tito hoši jsou drsnější nežli muži ve zbrani a rovněž pro ně platí, že jsou laciní a vyrábějí se rychle. Proti střeleckým jednotkám se taktéž moc neprosadí.

**Šermíř s obouručním mečem (Two-Handed Swordsman)**

V podstatě pro ně platí úplně stejná ustanovení jako pro všechny předchozí jednotky. Jsou silnější, odolnější a celkově vytrvalejší nežli šermíři s dlouhým mečem.

**Šampion (Champion)**

Šampioni jsou nejdřsnější ze všech standardních pěších jednotek. Pokud jich vyrobíte více, přidáte hrstku lučištníků a doplníte je mnichy, můžete již konečně vyrazit na nepřítele.

**Oštěpař (Spearman)**

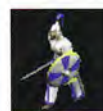
Oštěpaři se nejvíce osvědčí při konfrontaci jezdeckých jednotek (i slonů a velbloudů), na které mají speciální bonusy. Na druhou stranu se moc nehodí proti střeleckým a těžkým jednotkám.

**Kopiník (Pikeman)**

Jedná se o vylepšenou verzi oštěpařů a počítejte s tím, že je budete mít k dispozici až ve věku hradů.

**Berserk (Berserk)**

Jedná se o unikátní jednotku národu Vikingů a k jejich produkci je nutný hrad. Jejich speciální schopností je kontinuální pomalá regenerace, což znamená, že pokud je necháte chvíli sedět na zadku, tak se uzdraví.

**Huskarl (Huskarl)**

Huskaři představují unikátní jednotku Gótů. Jsou silní zejména proti střeleckým jednotkám, ale slabí proti samurajům a jezdeckým jednotkám. Mezi jejich speciality patří silná zbroj proti ostrým zbraním.

**Samuraj (Samurai)**

Samurajové jsou specialitou Japonců. Jsou velice rychlí a mají bonusy na útok proti ostatním unikátním jednotkám.

**Germánský rytíř (Teutonic Knight)**

Teprve ve věku hradů získají Germáni přístup k těmto skvělým rytířům. Jsou o poznání silnější a odolnější nežli standardní jednotky, ale na druhou stranu jsou zase o fous pomalejší.

**Sekerník (Throwing Axeman)**

I Frankové se mohou pyšnit svojí speciální jednotkou. Sekerníci jsou schopni útočit i na omezené vzdálenosti jsou silní hlavně při boji proti pěším jednotkám.

Střelecké jednotky



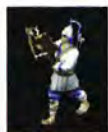
Lučištník (Archer)

Lučištníci představují standardní střeleckou jednotku, která by neměla chybět v žádné rozumné armádě. Excelují při boji na dálku, ale pokud se k nim dostane někdo na dosah, odpadají velice rychle.



Voják s kuší (Crossbowman)

Obdoba lučištníků, jen o fous silnější. Jsou dobří proti mni- chům a všem pěším jednotkám bez silné zbroje, jako třeba jezdeckým lučištníkům.



Arbalest (Arbalest)

Arbalesta byla v minulosti pokročilejší kuše vyrobená z kvalitní oceli. Vojáci s těmito kušemi jsou silnější než standardní kušijníci, ale platí pro ně stejná omezení.



Skirmisher (Skirmisher)

Tyto jednotky byly extra vytrénované pro boj se střelci všech druhů. Mají speciální zbraň, kterou nějaký ten zásah lukem či kuší nerozhodí. Bohužel proti ostatním jednotkám nemají příliš šanci, a tak je jejich využití vcelku jednostranné.



Elitní Skirmisher (Elite Skirmisher)

Obdoba skirmishera, jen na vyšší úrovni. Je odolnější a silnější, nic víc, nic méně.



Lučištník na koni (Cavalry Archers)

Jedná se o trochu fikanější lučištníky, kteří si ke svému běsnění pořídili koně, a tak se hodí hlavně na útoku typu udeř a vezmi roha. Jsou dobří proti pěším jednotkám a těžké kavalérii.



Silnější lučištník na koni (Heavy Cavalry Archer)

Vylepšená verze standardních lučištníků na koních. Platí pro ně stejné výhody, ale i omezení.



Mušketýr (Hand Cannoneer)

Hned po ovládnutí tajemství střelného prachu budete mít k dispozici tyto chlápky. Jsou excelentní pro boj na blízko, ale bohužel vzhledem ke kvalitě jejich zbraní se při střelbě na dálku moc neosvědčí (prostě se nestrefí). Je dobré je používat zejména na obranu jednotek, které nejsou schopny unést boj zblízka.



Chu Ko Nu

Jedná se o speciální jednotku Číňanů. V podstatě jsou to takoví pokročilejší lučištníci, kteří jsou schopni pálit více střel najednou a jsou skvělí proti většině pěších jednotek. Zato proti kavalérii si moc dlouho nezahrají.



Janissary

Pochopitelně i Turkové mají svoji speciální jednotku. Jedná se o vojáky vybavené vylepšenými mušketami, kteří si hravě poradí s většinou blízkých jednotek. Bohužel zrovna tak jako mušketýři nejsou dobří ve střelbě na větší vzdálenosti.



Vojáci s dlouhými luky (Longbowman)

Známa to historická specialitka střelceky nadaných Britů. Tito lučištníci jsou vybaveni zvláště upravenými luky pro střelbu na velké vzdálenosti. Jsou skvělí pro boj s pěchotou, ale mají omezený minimální dostřel.



Mangudai

Mongolové mohou být taktéž na své jezdecké lučištníky pyšní. V těžkých podmínkách byly tyto jednotky trénovány pro boj s pěchotou, mni- chy, ale i těžkými stroji. Umějí vyhledat slabinu v nepřátelské obraně a přizpůsobit jí svůj útok.



nenadělá mnoho škod. Jde přece o války civilizací a tady jednotlivec mnoho nezmuže.

✗ Pokud je napadeno přímo vaše centrum, nebo to vypadá, že k tomu brzy dojde, nebojte se a cinkněte na zvonek. Všichni vesničané zalezou do domku a budou ho bránit až do roztrhání těla.

✗ Už jste slyšeli o branách, kterými mohou proplout vaše lodě? Věřte tomu, nebo ne, ale je možné postavit standardní kamennou bránu přes vodu, čímž umožníte loďstvu, aby se vrátilo do vašeho opevněného města. Je to skvělý trik obzvláště v situacích, kdy okolností nedovolují ponechávat cokoliv za hradbami, neb tam není bezpečno (ale pozor, je docela možné, že autoři v budoucích verzích tuto chybičku opraví - alespoň by to stále mělo být možné v editoru misí).

✗ Pokud si budete vytvářet vlastní scénáře či mapy, nezapomeňte přidat pár hrdinů. Jsou o poznání silnější než standardní jednotky a hra se tím stane zábavnější a napínavější.

VÝHODY A NEVÝHODY JEDNOTLIVÝCH RAS

Chcete hrát za Germány, Číňany nebo Japonce? Třeba vám rozhodování zjednoduší následující charakteristika jednotlivých národů.

ANGLIČANÉ (BRITONS)

Unikátní jednotka: Lučištník s dlouhým lukem (Longbowman)

Bonusy:

- ✗ Lučištníci střílí o dvacet procent rychleji.
- ✗ Městská centra stojí o padesát procent méně.
- ✗ Pěší lučištníci získávají ve věku hradů bonus +1 na dohled.
- ✗ Ve věku impérií získávají další bonus +1 na dohled.
- ✗ Pastýři pracují o dvacet pět procent rychleji.

BYZANTINCI (BYZANTINES)

Unikátní jednotka: Cataphract

Bonusy:

- ✗ Mniši léčí třikrát rychleji.
- ✗ Budovy získávají +10% „životů“ v temném věku. Ve feudálním +20%, ve věku hradů +30% a konečně v době impérií +40%.



Jezdecké jednotky

- X Velbloudi, skirmisheři a kopiníci stojí o 25% méně.
- X Ohnivé lodě mají bonus +20% na útok.
- X Postup do imperiálního věku stojí o 33% méně.

KELTOVÉ (CELTS)

Unikátní jednotka: Woad Rider

Bonusy:

- X Továrna na těžké stroje (siege workshop) produkuje o 20% rychleji.
- X Pěšáci se pohybují o 15% rychleji.
- X Dřevorubci pracují o 15% rychleji.
- X Obléhačské stroje střílí o 20% rychleji.

ČÍŇANÉ (CHINESE)

Unikátní jednotka: Chu Ko Nu

Bonusy:

- X Farmy získávají o 45% více potravy.
- X Číňané mají na začátku o 3 vesničky více, ale zato o 150 jednotek jídla méně.
- X Technologie stojí ve feudálním věku o 10% méně, ve věku hradů o 15% méně a konečně v době impérií o 20% méně.
- X Městská centra „unesou“ až deset jednotek.
- X Demoliční lodě mají o 50% větší výdrž.

FRANKOVÉ (FRANKS)

Unikátní jednotka: Sekerník (Throwing Axeman)

**Bonusy:**

- X Hrad stojí o 25% méně.
- X Rytíři mají o 25% více životů.
- X Farmy se vylepšují zadarmo (ale potřebujete mlýn).

GÓTOVÉ (GOTHS)

Unikátní jednotka: Huskarl

Bonusy:

- X Pěchota stojí o 10% méně ve feudálním věku, o 15% méně v době hradů a ve věku impérií o 25% méně.
- X Pěchota má +1 na útok proti budovám.
- X Vesničtíci mají bonus +5 pro boj s kancí.
- X Mají bonus +10 na kapacitu obyvatel v době impérií.

JAPONCI (JAPANESE)

Unikátní jednotka: Samuraj

Bonusy:

- X Galérie mají bonus +50 procent na dohled.

**Skautská kavalérie (Scout Cavalry)**

Tato extra rychlá kavalérie je určena především k výzvědným účelům. Má velký dohled a v případě ohrožení unikne téměř každému nebezpečí. V boji s touto kavalérií moc nepočítejte, protože je jen o fous silnější nežli moucha masařka.

**Lehká kavalérie (Light Cavalry)**

Lehká kavalérie má větší dohled nežli skautská. Je silnější, stejně rychlá a odolná vůči konverzi. Ve větších počtech již je použitelná pro začlenění do armády a nejlépe se hodí na decimování mnichů a střeleckých jednotek.

**Rytíř (Knight)**

Rytíři představují těžkou kavalérii vhodnou jak pro nasazení proti střeleckým jednotkám, tak i proti těžkým strojům.

**Jezdec (Cavalier)**

Jezdci „kavalíři“ představují univerzálnější verzi rytířů. Jsou houževnatější, bojovnější a poradí si i s pěšími jednotkami.

**Paladin**

Paladinové v minulosti představovali elitu mezi jezdeckými jednotkami. Jistě vás proto nepřekvapí fakt, že i v této hře se profilují jako jedna z nejlepších jednotek vhodná pro ničení téměř čehokoliv. Bohužel se ale nehodí pro boj s velbloudy a kopiníky.

**Velbloud (Camel)**

Pouštní velbloudi excelují hlavně při boji proti ostatním jezdeckým jednotkám. Tlupa nomádů na velbloudech si hravě poradí s jednotkou paladinů, ale na druhou stranu lehce podlehnou vytrénované pěchotě.

**Těžký velbloud (Heavy Camel)**

Větrém ošlehaní jezdci na velbloudech představují pouze vylepšenou verzi standardní nomádů. Jsou silnější, odolnější a celkově lepší.

**Cataphract**

Byzantské cataphracts patřily ve své době mezi elitní jezdecké jednotky trénované v ovládnutí více zbraní. Ve hře brzy přijdete na to, že se jedná o velice kvalitní jezdce, kteří si ve skupince hravě poradí s téměř jakýmkoliv nepřítelem vyjma velbloudy a kopiníky.

**Mameluke**

Saraceni se nespokojili pouze s těžkými velbloudy a šli ve vývoji a ovládnutí těchto zvířat ještě dále jen, aby si vyšlechtili mameluky. Byli to otroci (jezdci) trénovaní k válečným účelům a pro slávu impéria dostali ty nejvyšší luky.

**Válečný slon (War Elephant)**

Peršané nepoužili pro své válečné účely osvědčené velbloudy, ale namísto toho sáhli do Indie pro slony, které si vytrénovali pro bojové účely. Jedná se o velice těžké a silné jednotky, které není žádná sranda zlikvidovat. Mohou zasáhnout více cílů najednou.

Obléhací a těžké stroje



Škorpión (Scorpion)

Efektivní zbraň proti shlukům pěších, či jezdeckých jednotek. Ale pokud dovolíte cizím vojákům se ke škorpiónovi dostat nablízko, dlouho to neustojí.



Těžký škorpión (Heavy Scorpion)

Jedná se o lehké dělostřelectvo, které odpaluje trochu větší šípy. V podstatě je to pouze silnější obdoba standardního škorpióna.



Ostřelovací kanón (Bombard Cannon)

Tento kanón představuje skvělou zbraň proti všem druhům budov a opevnění. Je silný, pomalý, ale zato proti struktúram efektivní. Útočit s ním proti jiným jednotkám v podstatě nemá význam.



Berandidlo (Battering Ram)

Velice pomalá a jednostranná jednotka použitelná toliko k bourání hradeb a budov. Musí se dostat až do jejich těsné blízkosti. Pokud berandidlo ochráníte svými vojáky, těžko budete hledat lepší způsob, jak se dostat za opevněné hradby.



Zastřešené berandidlo (Capped Ram)

Vylepšená verze standardního berandidla. Je silnější a ustojí více zásahů.



Obléhací berandidlo (Siege Ram)

Obléhací berandidlo představuje nejlepší demoliční nástroj, jaký si budete moci v AoE2 pořídit. Jeho účinnost na bezmocné zdi je opravdu ničivá.



Mangonel

Mangonele jsou skvěle použitelné proti menším shlukům pomalejší pěchoty (lučištníci, muži ve zbrani). Proti rychlejším jezdeckým jednotkám nenajdou velkého uplatnění.



Onager

Pouze vylepšená verze Mangonelu.



Obléhací onager (Siege Onager)

A ještě jednou vylepšený onager, tentokrát dotažený k dokonalosti. Pro chudinku pěchotu většinou představuje nekompromisní zkázu.



Trebuchet

Trebuchet je dokonalá verze známého katapultu. Jeho síla je nepředstavitelná zejména při ničení budov. Způsobuje poškození až za čtyři sta bodů, což je vskutku úctyhodné. Těžké kameny metá na obrovské vzdálenosti, ale před útokem ho je potřeba nejprve sestavit.



- X Rybářské lodě mají dvojnásobnou odolnost a bonus +2 na obranu. V temné době produkují o 5% více, v době feudálního o 10% více, v době hradů o 20% více a nakonec v imperiálních časech dokonce o 20% více.
- X Mlýn, pila a doly jsou o 50% levnější.
- X Pěchota útočí o 10% rychleji ve feudálním věku, v době hradů je bonus +15% a v čase impérií o 25%.

MONGOLOVÉ (MONGOLS)

Unikátní jednotka: Mangudai

Bonusy:

- X Skautská kavalérie a lehká kavalérie má bonus +2 na dohled.
- X Lučištníci na koních stílejí o 20% rychleji.
- X Lehká kavalérie má o 30% více životů.
- X Lovci pracují o celých 50% rychleji.



PERŠANÉ (PERSIANS)

Unikátní jednotka: Válečný slon

Bonusy:

- X Rytíři mají bonus +2 na útok při boji proti lučištníkům.
- X Peršané mají na začátku o 50 jednotek dřeva a jídla více.
- X Městská centra a přístavy mají dvojnásobnou odolnost a pracují o 10% rychleji ve feudálním věku, o 15% rychleji v době hradů a o 20% rychleji v čase impérií.

SARACÉNI (SARACENS)

Unikátní jednotka: Mameluke

Bonusy:

- X Pěší lučištníci mají bonus +1 při útoku proti budovám.
- X Obchody na tržišti jsou o pět procent výhodnější.
- X Dopravní lodě mají dvojnásobnou odolnost a zdvojnásobenou kapacitu.
- X Galéry útočí o 20% rychleji.



Ostatní jednotky



Vesničan (Villager)

Vesničané slouží k rozmanitým účelům. Sběrem ovoce, těžkou prací v dolech počínaje a nutnou obrannou rodné vesničky konče. Jak tedy vidíte, jsou všestranni, ale slouží spíše k pracovním účelům. Chraňte je svými vojáky jako oko v hlavě, protože bez jejich asistence vaše říše nebude vzkvétat.



Mnich (Monk)

Mnichové jsou sice v boji slaboučci, ale zato vynikají v jiných oborech. Jsou schopni léčit pochroumané jednotky (vyjma těžké stroje) a navíc dokáží konvertovat, neboli převádět nepřátelské jednotky na vaši stranu. Rozhodně nepodceňujte jejich význam a důležitost.



Obchodní vozík (Trade Cart)

Vozíky slouží k obchodování a převážení zboží mezi sprátenými nebo neutrálními civilizacemi. Přičemž platí jednoduché pravidlo, že na čím větší vzdálenost je posíláte, o to větších dosáhnou v místě určení zisků.



- X Jednotky se střelným prachem se produkují o 20% rychleji.
- X Prachaři mají o 50% více životů a výzkum střelného prachu stojí o 50% méně.
- X Všichni zlatokopové pracují o 15% rychleji.
- X Vylepšení jednotky na lehkou kavalérii je zcela zdarma - ušetří to peníze.

VIKINGOVÉ (VIKINGS)

Unikátní jednotka: Dlouhá loď, Berserk

Bonusy:

- X Přístavy stojí o 33% méně.
- X Válečné lodě stojí o 20% méně.
- X Pěchota má o 10% více životů ve feudálním věku, v době hradů o 15% více a o 20% více v době impérii.

Chalid Himmat



- X Lučištníci na koních mají bonus +3 na útok proti budovám.

GERMÁNI (TEUTONS)

Unikátní jednotka: Germánský rytíř

Bonusy:

- X Jednotky jsou mnohem odolnější vůči konverzi.
- X Mnichové léčí s dvojnásobnou rychlostí.
- X Věže obsahují dvojnásobný počet jednotek a střílí s dvojnásobnou rychlostí.
- X Farmy stojí o plných 33% méně, což je znát.
- X Městská centra mají bonus +2 na útok a +5 na dostřel.

TURKOVÉ (TURKS)

Unikátní jednotka: Janissary

Bonusy:

Cheaty

Sice jsme cheaty již v některém z minulých Scorat otiskli, ale stále je k nám do redakce směřováno mnoho telefonátů právě s tímto typem dotazů. Tak si je hezky všichni запиšte, protože je již NIKDY nebudeme opakovat.

Během hry stiskněte „Enter“ a posléze vložte některý z níže uvedených cheatů.

rock on -
lumberjack -
robin hood -
cheese steak jimmy's -
marco -
polo -
aegis -
natural wonders -
resign -
wimpywimpywimpy -
i love the monkey head -
how do you turn this on -
torpedo# -
to smithereens -
black death -
i r winner -

tisíc kamenů
tisíc jednotek dřeva
získáte tisíc zlatáčků
tisíc potravinových jednotek
odhalení mapy
odstranění stínů
rychlá výstavba
ovládání přírody
okamžitá prohra
zničení vlastní říše
získáte VDML
kobří auto
zabití oponenta
přidá se k vám sabotér
zničení všech nepřátel
okamžitá výhra

novinka

OSADNÍCI — Z KATANU —

**Nová stolní
strategicko
obchodní hra
pro celou rodinu,
která je
pokaždé
jiná.**

Staňte se jedním z prvních osadníků neobydleného ostrova a využijte jeho bohatých přírodních zdrojů k budování nových cest, vesnic, přístavů a měst. Zda se právě vy stanete tím nejmocnějším, nejbohatším, a tedy i vítězem, záleží jen na vašem důvtipu a obchodnických schopnostech. Jedna z nejflexibilnějších deskových her, ve které záleží více na vás než na pravidlech a hoďu kostkou. Spojuje v sobě obchodování, strategii a politiku, pravidla jsou však natolik jednoduchá, že ji může hrát skutečně celá rodina.

**Více než pět miliónů kusů prodáno
po celém světě!**



999 Kč

možno objednat i na dobírku
(cena nezahrnuje poštovné a balné)

WARLORD

Haštalská 7, 110 00 Praha 1

Tel.: 02/2316661, fax: 02/2316640

e-mail: warlord@ti.cz

www.warlord.cz

**V prosinci otevřeno i v sobotu a neděli:
5. 12., 11. – 12. 12., 18. – 19. 12.
od 11.00 do 17.00**

FIFA 2000

Několik tipů, triků, zajímavostí, rad a poznatků týkajících se tohoto báječného fotbalu.

F ravidla samozřejmě zůstala stejná, ale myslíme si, že nezaškodí podělit se s vámi o pár poznatků, rad a tipů a triků. Určitě vám to v mnoha směrech ulehčí hraní této skvělé hry a možná se dozvíte i pár zajímavostí, které jste dosud nevěděli.

OBTÍŽNOST

Na rozdíl od *NHL 2000* je obtížnost ve *FIFA 2000* vybalancována mistrovsky. Hráči mohou jak absolutní začátečníci (obtížnost Amateur), tak i lidé, mající již pár virtuálních zápasů za sebou (obtížnost Professional).

Pro opravdové maniačky je připravena obtížnost All Star, při které budou muset předvádět opravdu mistrovský fotbal a využívat všechny možnosti, které nabízí ovládání. A že jich není málo.

OVLÁDÁNÍ

Nelze ho měnit, i když by neškodilo, kdyby se některé klávesy předdefinovat daly.

Uspořádání je sice dobré - za těch několik let jsme si už zvykli, takže si ruče nevykloubíte - ale ta možnost nám chybí.

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

Pohyb - k pohybování slouží směrové klávesy

Pausa - k zastavení hry a přenesení se do menu slouží známá klávesa ESC



Volba strategie- předdefinovat lze tři strategie k jejichž přepínání slouží mezerník

HRAČ BEZ MÍČE

A - agresivní odebrání míče - Po stisknutí této klávesy se váš hráč pokusí skluzem sebrat soupeřovi míč. Často to však celé končí faulem, takže doporučuji používat jen v krajních případech. Občas to ale jinak nejde.

S - přepínání mezi hráči - Přepínání z jednoho hráče na druhého.

D - odebrání míče - Hráč se pokusí čistě odebrat soupeřovi míč.

W - sprint - Když budete rychle za sebou mačkat tuto klávesu, hráč bude sprintovat.

E - úmyslný faul - Po použití tohoto tlačítka většinou obdrží faulující hráč kartu.

Ctrl nebo Levý Shift - nátlaková hra - Vaši hráči se budou snažit soupeři odebrat míč.

Alt nebo numerická nula - ofsajdová past - Obrana se pokusí útočícího hráče chytit do ofsajdové pasti.

HRAČ S MÍČEM

A - nahrávka vzduchem - Dobré pro přenášení hry z jedné strany na druhou a na centry do vápna.

S - nahrávka po zemi - Dobré na blízko. Při rychlém nahrávání si nevěstejte šipky pod hráčem, která nestačí reagovat na pohyb hráčů.

D - střela - Klasická střela. V kombinaci se směrovými klávesami ji můžete dodat faleš.

E - bránění míče tělem - Hráč prudce zastaví, přehodí si míč na druhou nohu a brání ho tělem.

Q - inteligentní nahrávka - Vhodná do běhu a na uvolnění hráče. Vynikající zbraň sloužící k rychlým přechodům do útoku.

W - sprint - Stejně jako bez míče. Hráč zrychlí, ale brzy se unaví.

Ctrl nebo Levý Shift - podržení - klička, tůknutí - Nadhození míče a skok směrem vpřed.

Alt nebo numerická nula - podržení - otočka o sto osmdesát stupňů a přehození míče přes hlavu, tůknutí - Otočka o tři sta šedesát stupňů.

HRA VE VZDUCHU, VOLEJE A NŮŽKY

A - nahrávka hlavou - Hráč se bude snažit nahrát vzduchem dalšímu vašemu hráči. Nevhodné při bránění.

D - hlavička - Vhodné využití najde jak v útoku, tak i v obraně.

2x D - nůžky nebo střela z voleje - Rychlým dvojstiskem klávesy **D** docílíte buď střely z voleje (stojíte-li čelem k brance), nebo nůžek (stojíte-li zády).

STANDARDNÍ SITUACE

Levý Shift - levá faleš

Numerická nula - pravá faleš

S - střela - Ukazatel síly vám umožní zvolit vhodnou razanci střely.

A, D, W - centr na příslušné hráče

STRATEGIE

ROZESTAVENÍ V POLI

U většiny fotbalů platí, že čím více hráčů dáte do útoku, tím snadněji vyhrajete, protože počítač neumí pružně reagovat na neobvyklou sestavu. V minulých dílech se osvědčilo dát pět lidí do útoku, čímž jste mohli kombinace vykolit obranu. Po třech gólech se soupeř složil a zápasy končily poměrně velkým rozdílem. Bylo to ovšem trochu nebezpečné, protože se mohlo stát, že se počítač rozjel a nasázel do odkryté obrany pěkných pár fíků. Soupeři, který se dostal do útoku, nečinilo problémy překonat moji prořídou obranu. Tento způsob ohranění soupeře již ve *FIFA 2000* zhybnul na úbytě, protože do útoku nelze postavit více jak tři hráče. Z tohoto důvodu je jednoznačně nejlepší rozestavení 4-4-3. S touto taktikou můžete vyrukovat prakticky na každého. V záloze je dobré mít jednu útočnou a jednu obrannou strategii, kterou můžete podle potřeby vyvolávat během hry poklepáním na mezerník.

KOPÁNÍ ROHŮ

Můžete samozřejmě zkoušet kopat rohy pomocí klávesy **S**, ale jako účinnější metoda se jeví používání kláves **A, D** a **W**. Než kopnete roh, počkejte několik vteřin. Až se vaši hráči dají do pohybu směrem k brance, centrujte na prostředního z nich. To jest NE na toho, co je nejbližší brankáři, protože ten dobře vybíhá a míč by vyboxoval daleko od branky, a NE na hráče, který je nejdál, protože jeho hlavička by neměla tu správnou razanci. Pokud se přeci jen rozhodnete centrovat na nejvzdálenějšího

Internet

<http://www.fifa2000.com>

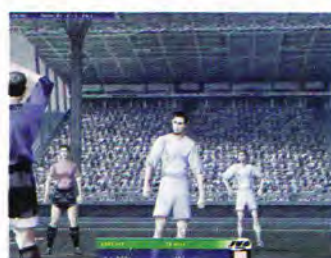
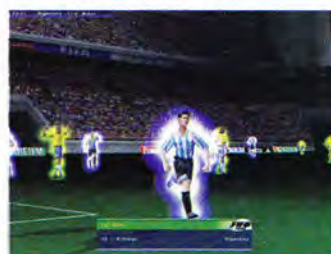
- Oficiální stránky této hry, na kterých najdete spoustu zajímavého čtení.

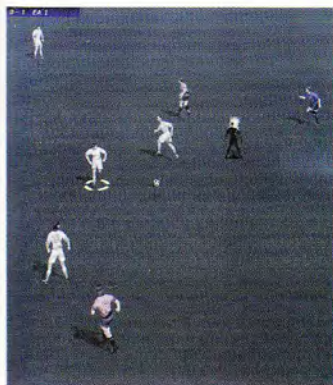
<http://www.fotbal.cz/c/index.asp>

- Informační server, na kterém dočtete spoustu zajímavostí nejen o českém fotbalu.

<http://www.uefagames.com/>

- Na této stránce si můžete složit vlastní tým z nabízených hráčů, a podle toho, jak zahrají v Lize mistrů, dostanete body. Do každého kola je věnováno mnoho zajímavých věcných cen, takže stojí za to, pokoušet štěstí. My ve Score máme každý svůj vlastní tým a úterý a středa, to jest dny, ve kterých se hraje Liga mistrů, jsou pro nás svátkem.





DIZZY - Nad hřištěm lítá UFO a čas od času unese nějakého hráče. Ke konci zápasu je hřiště docela prázdné.

HOOLIGAN - Bohužel se nejedná o cheat aktivující rozvášněné diváky, ale získáte bonusové týmy.

Tyto cheats lze aktivovat pouze před samotným zápasem. Během něj se nedají vypnout ani zapnout. Dizzy, Lightsout a Sizzle nemohou být aktivovány najednou.

ZAJÍMAVOSTI

Série FIFA od EA Sports je nejprodávanejší fotbalovou sérií s šestnácti milióny prodaných kusů za šest let. To už je co říct.

MUZIKA PRO FIFU 2000

Na soundtracku pro FIFA 2000 se podílelo několik známých umělců a kapel. Tady jsou.

Robbie Williams - It's Only Us
Apollo Four Forty - Stop the Rock
Stop the Rock - Joy
Lunatic Calm - LC001 (Neon Ray Mix)
Junior Blanks - All About Beats (DJ Scissorkicks Remix)
Elite Force - Call It Brisco
Sniper - Crossfader Dominator
Reel Big Fish - Sell Out

Dreb



útočníka, pokuste se jím pomoci klávesy A nahrát zpět do kotle. I tento způsob je celkem účinný.

BRÁNĚNÍ ROHŮ

Rohy jsou nejnebezpečnější soupeřovou zbraní, a proto jsme ve Score dali hlavy dohromady a všechny své síly soustředili na to, abychom přišli na způsob, jak se před touto zkázonosnou zbraní bránit. Samozřejmě že to přineslo své ovoce. Tak poslouchejte. Jednotlivé nabíhající hráče můžete bránit pomocí kláves A, D a W. Pomocí těchto kláves si tedy obsadíte toho nejméně krytého hráče, a jakmile soupeř roh rozehraje, stisknete klávesu S. (Přepnete se na hráče, který je nejbližší útočníkovi, na nějž směřuje centr.) Rychle za sebou mačkejte klávesu W pro zrychlení. Až váš obránce doběhne k útočníkovi, začnou se postrkovat a ve většině případů se podaří útočícího hráče vyvést z rovnováhy natolik, že jeho hlavička bude nepřesná nebo ho dokonce přehlavíčkujete. (Stejná je i obrana proti standardním situacím a použití najdete i při výkopech.) Při tréninku se nám po natrénování této metody povedlo ubránit tak devět rohů z deseti.

MAJITELÉ POMALEJŠÍCH POČÍTAČŮ, NEZOUFEJTE

Jestliže je FIFA 2000 na vašich počítačích pomalá a nepomáhá ani snížení detailů na minimum, nezoufejte. Chyťte spusťte hru v softwarovém módu a vypněte field detail a stadium detail. (Tato volba je nepří-

stupná, hrajete-li akceleračně.) Poté v 3D setupu nastavte váš akcelerační a začněte hrát. Budete sice ochuzeni o celý stadión, ale v rámci plynulosti, potažmo i hratelnosti je to obět snesitelná. Pozor, nemusí fungovat u všech karet. (Testováno na PII 200, 32 Mb a Voodoo 2.)

NĚKOLIK CHEATŮ PRO ZPĚSTŘENÍ HRY

Pro jejich aktivaci je zapotřebí najet do menu s volbami (options). Zde se musíte dostat až na obrazovku s názvem cheats (stačí myší kliknout na šipku ukazující doleva) a tam můžete do jednotlivých kolonek napsat některé z následujících cheatů.

LIGHTSOUT - Hraje se v noci a hráči mají okolo sebe barevnou auru. Vaši modrobílou a soupeřovi žlutobílou. Rozhodčí a míč září fialově. Místo rohových praporek jsou hořící pochodně. (Už se těším na Diabla II.)

BURNABY - EA hřiště

SIZZLE - Hraje se v dešti a jednou za čas do někoho uhoří blesk. Nepříjemné je, když nahráváte někomu do brejku a on zrovna dostane zásah bleskem rovnou do hlavy. Problíkne mu kostra a zbude z něj jen hromádka popela. Ach jo, takhle nikdy ten vedoucí gól nedám.

MOMONEY - Jestli si myslíte, že vám tento cheat aktivuje neomezený účet v bance, máte pravdu. Funguje to ale jenom ve FIFA 2000.



Homeworld

Snaživý chlapík ICE zapařil Homeworld a nyní přichází s několika radami.

 tom, že je *Homeworld* brilantní taktická strategie, vás nemá smysl přesvědčovat. Pokud si to nemyslíte, nikdy byste se ve čtení tohoto článku nedostali za nadpis. Ale pokud si to myslíte, možná vám přijde vhod hrstka tipů a rad, jak s touto hrou naložit. Následující text není myšlen jako návod, jak „krok-za-krokem“ projít všech šestnáct misí ve hře, ale spíše souhrn rad, které se vám v průběhu hry mohou hodit. I když na většinu z nich asi přijdete sami.

Nejprve několik rad ohledně budování flotily a její údržby. Snad nejdůležitější rada je hned ta první - dávejte bedlivý pozor na to, abyste neztráceli jednotky, pokud možno vůbec žádné. Protože si celou flotilu poneseš od mise k misi, nestačí vám, když některou bitvu vyhraje Pyrrhových vítězstvím. Ukončíte-li misi s oslabenou flotilou a minimem minerálů, nebudete mít pravděpodobně možnost na začátku další mise vyrobit si dostatečně silnou flotilu. A protože jen málokterá mise nezačíná útokem na vaše postavení, může osudová chyba způsobit to, že se budete muset ve vašich uložených pozicích vracet daleko, daleko dozadu. Samozřejmě existují přiměřené a tolerovatelné ztráty. Nebudete muset restartovat misi, pokud přijdete o letku stíhaček, ale ztráta velkého množství fregat anebo nedej bože torpédoborců či křižníků už za opětovný pokus stojí. O tom, jak těmto ztrátám zabránit, se samozřejmě dočtete v jiné části tohoto povídání.

Dalším dobrým nápadem je určitě maximální využití surovin, které jsou v každé misi k dispozici. I když splníte všechny úkoly a mohli byste teoreticky uskutečnit hyperprostorový skok do další mise, věnujte ještě nějaký čas vytěžení všech zbývajících surovin a případnému doplnění flotily. Mějte také na paměti, že se vám čas od času naskytne možnost koupit si nové technologie od vesmírných obchodníků. Neuděláte chybu, když budete

mít neustále rezervu okolo 500 jednotek minerálů. U těžby surovin je také důležité jejich co nejrychlejší a neefektivnější shromažďování. Jakmile budete mít možnost stavět Resource Controller, postavte si jeden a vyšlete jej do místa, kde je nejhustší výskyt surovin. Těžební stroje se pak budou muset vracet zpátky na mateřskou loď, ale náklad složí v Controlleru. Mnohem lepší možnost se ale objeví s postavením Carrieru, který může nejenom shromažďovat suroviny, ale také poskytuje ochranu před nepřátelskými útoky. Pokud budete těžit na nepřátelském území, vyplatí se vám přiřadit k těžebním strojům letku obránců. A ještě jeden tip - když se vám nebude chtít posílat Resource Controller pořád na různá místa, zadejte sběračům příkaz „Harvest“, po kterém automaticky vyhledávají suroviny a Resourcer, anebo Carrier pošlete „chránit“ jeden z těchto sběračů - tak zajistíte, že bude pořád nablízku.

Teď něco na taktickou notu. Jak vybudovat co neefektivnější armádu a zamezit při tom ztrátám. Mohlo by se zdát, že neefektivnější armáda je taková, která plně pokrývá omezení maximálního počtu jednotek. Skutečně - pro každou třídu lodí existuje limit, který nelze překročit (pro ilustraci - můžete mít třeba pět torpédoborců, tři těžké křižníky atd.). Věřte ale, že s cenou velkých plavidel a skromnými zásobami surovin nenaplníte maximální stav o mnoho dříve než v poslední misi. Takže je místo pro taktizování. Bylo by naivní myslet si, že se vám vyplatí vsadit pouze na velké a silné lodě. Síla velkých lodí (od fregat výše) se projevuje jen v bojích s dalšími velkými koráby. Hejno malých bombardérů může snadno udolat i toho největšího Goliáše. A naopak - pokud si postavíte jenom malá útočná plavidla, může vás čekat pár nepříjemných překvapení (jedno z nich je GravWell Generator, který znemožňuje pohyb těchto malých lodí). Budete chtít také flotilu rozdělit,

aby jedna část hlídala mateřskou loď, zatímco druhá pronikala na nepřátelské území. Ideální útočná formace vypadá zhruba takto - hrstka těch nejsilnějších a největších lodí, u velkých plavidel jako torpédoborce je ideální formace „X“, obklopena stíhacím doprovodem (vyplatí se tak deset, patnáct malých lodí v kruhové formaci okolo středové lodě) a o kus dál za potenciální „frontou“ potom skupina opravárenských a zásobovacích lodí. Jakmile budete moci stavět Support Frigate, můžete zapomenout na malé a slabé Repair Corvette. Pokud dojde k boji, snažte se nejprve vyřadit velká nepřátelská plavidla útokem hlavních lodí a teprve potom se soustřeďte na dotěrné stíhačky - jejich útok samozřejmě průběžně odrážejte svým vlastním doprovodem. Ještě více než na stíhací doprovod se ovšem vyplatí vsadit na Multi-Gun Corvette, což jsou ideální zbraně proti malým plavidlům, zejména díky širokému palebnému oblouku. Pokud některá z vašich velkých lodí utrpí poškození, stáhněte ji a opravte. Někdy ovšem nutnost velí opravovat poškození přímo v boji - potom soustřeďte všechny opravárenské lodě na jeden cíl, aby byla oprava co nejrychlejší. A mimochodem - nejednou se stane, že bude napadena přímo vaše mateřská loď a vy nezabránete tomu, aby alespoň některá z nepřátelských lodí pronikla vaší obranou. Potom se rozhodně vyplatí postavit co největší množství opravárenských Support Frigate (pět je dobré číslo, ale deset je lepší), umístit je pokud možno do „stínu“ mateřské lodě a soustavně opravovat poškození. Tahle rada se vám bude zvláště hodit v misi v asteroidovém poli a také v poslední misi, kde útoky na mateřskou loď skoro neberou konce.

Nakonec je tady přehled všech lodí ve hře a rady k jejich co nejlepšímu využití. Pamatuje, že ne všechny lodě budete mít od začátku, takže je pravděpodobně, že v určité fázi hry se vám bude hodit každá z nich.

Sensors Array



Totální přehled o bojišti, nepřátelských lodích a surovinách budete mít díky této stanici. Bohužel, skoro až na samém konci celé hry.

Salvage Corvette



Když o tyto lodě přijdete, nemusíte je nahrazovat do doby, než budou znovu potřeba. V takovém případě si jich vyrobte jen potřebné množství a po splnění úkolu se už o ně nemusíte starat. Tato plavidla jsou sice schopna zajímat nepřátelské lodě, ale jen málokdy budete mít příležitost k tomu, abyste se přiblížili dostatečně blízko a ještě přežili. Pokud budete přesto chtít nepřátelská plavidla zajímat, vězte, že čím větší loď, tím více Salvage Corvette budete potřebovat.

Multi-Gun Corvette



Tato korveta neještěná zbraněmi ve všech směrech nahrazuje roli Defenderu v pozdějších misích. Ideální pro obranu velkých plavidel proti útokům stíhaček, chcete-li nějakou loď uchránit, obklopte ji těmito korvetami ve formaci „Sphere“. Zajistíte tak, že se k ní přiblíží jen málokterá malá loď. Pořád vám ale zůstane starost s velkými koráby, proti kterým jsou tyto korvety zcela pateticky neúčinné.

Minelayer Corvette



Minonosky použijte jediné v případě, že opravdu nevíte co s načatým večerem. Po nějaké době se vám může podařit postavit silné pole z min, ale vězte, že ani to nejsilnější minové pole nedokáže zničit velké lodě (torpédoborce, křižníky) a také to, že umělá inteligence není zase tak umělá na to, aby do vašeho minového pole naja. V multiplayer hráč by to ale mohla být teoreticky zábava. Poprvé.

Scout

Víceméně zbytečné plavidlo, které je sice rychlé, s dobrou manévrovací schopností, zato je ale zoufale slabé.

Hodí se možná pro výzvědné operace, ale i na ty jsou lepší pozdější Interceptory. Po několika prvních misích je úplně vyřadíte z výzbroje.

Interceptor

Mnohem silnější verze průzkumných člunů s trochu menší manévrovatelností, zato ale s větší palebnou silou. Jako páteř útočných sil se Interceptory hodí. Chcete-li je používat

k útokům na větší cíle, ujistěte se, že jich máte opravdu hodně. Pro útoky na velké lodi se také doporučuje formace „claw“.

Defender

Největší výhodou tohoto pomalého, ale dobře opevněného stroje je obrovská pokrytí prostoru palbou. Ideální pro obranu před nálety velkého množství stíhačů. Později jeho

roli sice nahrazuje Multi-Gun Corvette, ale do začátku to není špatná volba.

Light Corvette

Jsou doby, kdy jsou tato plavidla nejtěžší možnou součástí vaší armády. V takovém případě je využijte, ale v přiměřeném množství,

protože je velmi brzo nahradíte. Korvety jsou obecně pomalejší a hůře ovladatelné než útočná plavidla a jsou také nesrovnatelně slabší než následující fregaty. Jejich využití je proto víceméně problematické.

Attack Bomber

Dokud nemáte dostatek velkých lodí, abyste se vypořádali s velkými nepřátelskými plavidly, poslouží tyto pomalé, ale silné bombardéry k vyřízení většiny nepřátelských plavidel.

Ale pozor - nechte-li je bez stíhacího doprovodu, můžete se s nimi rovnou rozloučit.

Defence Fighter (Taiidan)

Tahle taiidanská hračka sice nemá vůbec žádnou útočnou kapacitu, zato ale dokáže celkem efektivně eliminovat nepřátelskou palbu, a tak je ideální pro doprovod stíhacích

letek, které chcete uchránit před ztrátami. Otázkou samozřejmě je, kdo ochrání tyto obránce, na které se zcela jistě soustředí nepřátelská palba.

Support Frigate

Jakmile se objeví možnost stavět tyto opravárenské obry, můžete všechny Repair Corvettes sešrotovat a začít budovat opravárenskou

letku z těchto fregat. Budou se vám zatračeně hodit, a to v průběhu celé hry.

Proximity Sensor

Kromě včasného varování má tento senzor neocenitelnou schopnost detekovat neviditelné lodi, a tak je to levná malá věc, kterou se (zejména v pozdějších

misích) opravdu vyplatí mít u sebe.

Defense Field Frigate

Stejně jako taiidanský Defence Fighter má i tato Frigate schopnost odrážet nepřátelskou palbu, ovšem s výjimkou ionových paprsků, min a raket. Škoda, že většina

útoků na hlavní nepřátelské lodi je složena právě z ionových paprsků a raket.

Heavy Corvette

Totéž, co platí o lehkých, platí i o těžkých korvetách. Těžší varianta má o jeden kanón navíc a může sledovat dvě

stíhací plavidla současně. Ale zase taková výhra to není.

GravWell Generator

Tento jednorázový generátor gravitačního pole dokáže znehybnit všechna malá plavidla v dosahu a může být tak velmi nebezpečný pro vaši flotilu lehkých lodí.

Pokud nepřítel něčím takovým disponuje, rozhodně by to měl být váš první cíl.

Research Ship

Výzkum je nedílnou součástí hry a bez výzkumné lodi se neobejdete. V single playeru vám klidně stačí jedna nebo dvě, pro multiplayer si jich vesele můžete postavit šest. Spojí se do

krásné kruhové stanice a výzkum bude probíhat mnohem rychleji. Klidně i ve více oblastech současně.

Ion Cannon Frigate

Jediným využitím těchto lodí je boj s velkými nepřátelskými plavidly. Nulová obrana před malými plavidly, a to jak stíhači, tak korvetami, zato ale devastující ionový paprsek, který může velmi snadno vyřadit nejednu velkou nepřátelskou loď. Vyplatí se vytvořit si smíšenou skupinu z Assault a Ion Cannon Fregat, která tak bude efektivní jak proti středním, tak proti velkým lodím.

Zbývá ještě obrana proti stíhačům (Defender anebo Multi-Gun Corvette), pár opravárenských lodí a máte útočnou formaci, se kterou vydržíte po velkou část celé hry.

Assault Frigate



Nejslabší z této třídy lodí je ideální pro boj s nepřátelskými korvetami. Střezte se toho, abyste s těmito plavidly útočili na rychle se pohybující stíhače, které jen těžko zasáhnete. Assault Frigate také není ideální proti velkým lodím, protože její zbraně jsou jinak poměrně slabé.

Carrier



Tenhle obr vám pohodlně stačí jenom jeden (i když jich můžete mít více) a hodí se jednoduše pro už výše zmíněné shromažďování surovin a ochranu Resource Collectorů, jednak, a to je možná důležitější, pro vyrábění menších plavidel v předem nastavené pozici od mateřské lodi. Při operování s touto vesmírnou letadlovou lodí se vám vyplatí, když si necháte menší plavidla zodokována uvnitř lodi a vypustíte je jen podle potřeby.

Destroyer



První z velkých lodí, které budete moci stavět, a páteř útočné flotily, která může nahradit, i když ne zcela, menší fregaty. Obrana proti stíhačům je ale celkem malá, a tak se vyplatí mít okolo nějaký ten doprovod z lehkých lodí. Skupina pěti torpédoborců ale může velmi rychle a velmi dramaticky rozhodnout většinu vesmírných soubojů.

Drone Frigate (Kushan)



Tahle divná loď obsahuje 24 malých robůtků, které po vypuštění vytvoří kruhovou obranu okolo fregaty a skvěle ji chrání proti útokům stíhačů. Je ale otázkou, proč byste měli chtít vytvořit loď, která je sama o sobě sice ideálně chráněná, ale jinak nemá žádnou útočnou kapacitu. Jestli si ale potrpíte na samostatnost, postavte si z těchto lodí flotilu a nazvěte si ji „Task Force Useless“.

Repair Corvette



Jedna ze dvou nejužitečnějších lodí ve své třídě. Dokud nebudete moci stavět Support Frigate, zcela jistě světe opravu svých poškozených lodí právě tomuto plavidlu. Vyplatí se jich mít mezi pěti a deseti, aby opravy probíhaly rychleji. Dáte-li skupině opravárenských korvet příkaz k hlídání jiné spojenecké letky, nemusíte se už o nic moc starat, opravy budou probíhat kontinuálně bez vaší intervence, což je v žáru boje často velmi užitečné.

Missile Destroyer



Palebná síla tohoto torpédoborce je v souhrnu sice menší než u obyčejného torpédoborce, ovšem díky naváděným raketám, jejichž zásoba se navíc neustále doplňuje, je to ideální zbraň jak proti velkým nepřátelským plavidlům, tak i proti malým stíhačům. Škoda, že jich můžete mít jen velmi, velmi omezené množství. Snažte se o ně nepřijít.

Cloak Generator



Pokud máte ve své flotile plavidla, která chcete mermomocí uchránit před nepřátelskou palbou, hodí se vám tenhle generátor neviditelnosti. Zneviditelní všechny lodě v blízkosti na omezenou dobu, pokud se neodhalí výstřelem. Pokud budete mít těchto generátorů více u sebe, můžete je používat „na směny“ a zajistit tak prakticky trvalou neviditelnost. Samozřejmě pokud má nepřítel takový generátor, měl by to být váš první cíl.

Cloaked Fighter (Kushan)



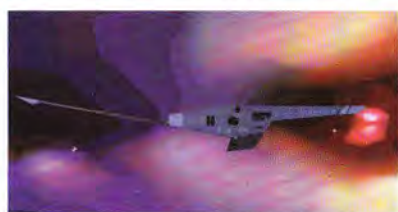
Jestli sázíte na obezřetný postup, potom bude tento neviditelný stíhač vaší oblíbenou zbraní. Není-li v blízkosti senzor, jsou tyto stíhače nezpozorovatelné do doby, než vystřelí - a i potom jsou zranitelné pouze po dobu výstřelu. Patří ale spíše mezi libůvky, než mezi masově nasazovanou zbraň - pokud je do výzbroje vůbec nezařadíte, o mnoho nepřijdete.

Heavy Cruiser



Tenhle miláček je největší a nejsilnější loď ve hře a vy byste se měli soustředit na to, abyste jich co nejdříve měli plný počet (to znamená tři). Zapomeňte na to, že budete ničit malá plavidla, která tak jako tak tomuto obrovskému stíhači ublíží, a soustřeďte se na velké lodě, které flotila těžkých křižníků dokáže zničit dvěma salvami.

Probe



Sonda na jedno použití je levná a rychlá způsob, jak získat přehled o situaci. Až na pár klíčových misích, které sondu vyžadují, je to ale celkem zbytečná věc.

Resource Collector



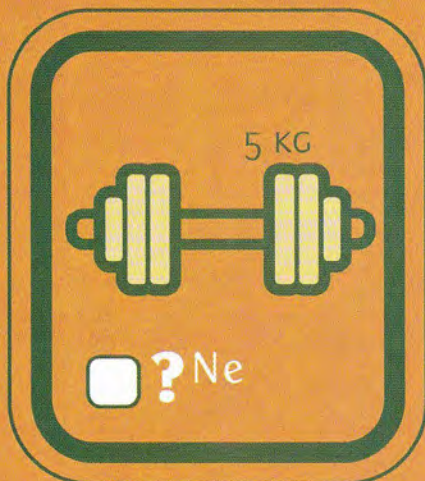
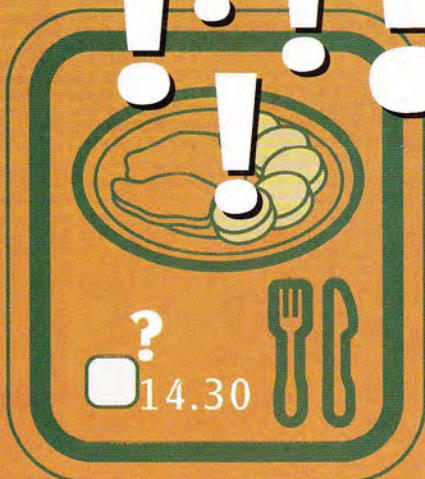
Jak název napovídá, těžební stroj slouží ke sběru surovin. V prvních fázích hry vám stačí dva, později můžete postavit klidně čtyři. U těžby mějte vždy v dohledu Resource Controller anebo Carrier, abyste těžbu uspíšili.

Resource Controller



Jak už bylo řečeno, ideální je dát této stanici příkaz „Guard“ na už těžící Collector a zajistit tak, že od vytěžení do složení nákladu nebude nikdy daleko.

Hlavně pravidelně



Test laserových tiskáren • Elektronický podpis

CHIP

<http://www.chip.cz>

magazín informačních technologií

Zákon o elektronickém podpisu

Stihneme info

Pojišťovna

Každý měsíc pro předplatitele počítač, 70 myší a 30 dárků!
PŘEDPLAŤTE SI CHIP!

Tipy, triky a cheaty

Vidíme, že váš zrak spočinul na těchto stránkách. Patrně něco hledáte.

Proč byste jinak ztráceli čas čtením něčeho, co vás vůbec nezajímá?

Cheaty

NOCTURNE

Během hry stisknete klávesu „F10“ a posléze napíšete:
godgames - získáte nesmrtelnost
winblows - získáte všechny zbraně a munici
skeletonkey - získáte „Skeleton“ klíč
moreammo - získáte ještě více munice
goremode - přepne dobrovolné rozdělávání
burningstake - obdržíte ohnivé šipky
thunderstorm - a venku začne pršet
snowstorm - pokud vám nestačí déšť, tak si tímto cheatem přičarujete sněh
bighead - mód velkých hlav
healme - kompletní doplnění zdraví
silver - budete obdarováni pěti sty stříbrnými náboji
aqua - dostanete pět set vodních upřích nábojů
mercury - obdržíte pět set rtuť naplněných nábojů
oldhat - cizinec si oblékne jiný klobouk
goldmode - řekne vám „buy FLY!“
freezer - přepne zastavování nepřátel
ifarted - cizinec získá plynovou masku
bigboom - efekt neznámý, zkuste ho vypátrat sami

REVENANT

Stisknete „Enter“ a píšete si:
alreadydead - kompletní doplní zdraví
potionsnlotions - získáte mnoho lektvarů
alchemy - ani 999999 zlatáků není k zahazení
nahkranoth - budete zabíjet příšery jednou ranou
noamnesia - rázem se dostanete na třicátou úroveň
abracadabra - nebude vám klesat mana a získáte všechny talismány
gimmesomegrub - získáte pět jednotek od každého druhu jídla
lookunderthehood - efekt zatím neznámý, zkoušejte na vlastní nebezpečí
debug - efekt zatím neznámý, zkoušejte na vlastní nebezpečí

FIFA 2000

momoney - získáte neomezené finančních zdrojů
hooligan - bonusový tým
sizzle - veselý mód s blesky
dizzy - ufoonský mód hry
lightsout - svítící mód

SEVEN KINGDOMS 2

Pro aktivaci cheatů jednoduše napíšete !!##%&.&. Tento jazykolam musíte pro aktivaci cheatů přepisovat v každé misi. Poté již stačí stisknout následující klávesy:
CTRL+M - odkryje celou mapu
CTRL+T - získáte všechny technologie
CTRL+U - zapne/vypne nesmrtelnost krále
CTRL+A - aktivuje debugovací zprávy
CTRL+D - aktivuje informace o počítačových protivnících
CTRL+I - získáte tisíc jednotek dřeva
CTRL+C - získáte tisíc zlatáků
CTRL+Z - urychlí se veškerá výstavba
CTRL+; - v označeném městě se zvýší populace o deset
CTRL++ - sídlo moci se naplní



Fokud sháníte nejnovější cheaty do těch neaktuálnějších pecek (výjimky se mohou samozřejmě vyskytnout), nebo žhavé triky k těm nejzajímavějším hrám, jste na správném místě. Říkáte, že jste náhodou otevřeli SCORE a dostali se na tyto stránky? To vám samozřejmě nevěříme, ale i tak přejeme příjemnou četbu. A nezapomeňte, pokud znáte nějaký zajímavý trik, který jsme neotiskli, napište nám, rádi ho zveřejníme.

DRIVER

Stále se vám nedaří překonat úvodní tréninkovou misi v této skvělé hře? Tak ještě předtím, než vám představíme tento příjemný trik, si zálohujte následující soubor: „driverdatam ladder.dml“. Poté si tento soubor otevřete v libovolném textovém editoru (například v poznámkovém bloku) a odstraňte dvě následující řádky:
INTERVIEW
QUITONFAIL
Soubor uložte a žádný trénink se po spuštění konat nebude a vy se můžete rovnou vrhnout na zákeřné mise.

REVENANT

Libí se vám Revenant a chcete získat rychle a snadno spoustu zkušeností? Zkuste sáhnout po následujícím triku a věřte, že nic není nemožné. Jděte k Jongovi (trenér) a použijte cheat „Nahkranoth“ (cheat, kterým zabijete cokoliv jednou ranou - viz sekce cheaty na stranách této rubriky). Chvilku s Jovem trénujte a pokaždé, když ho trefíte, dostanete spoustu zkušeností. Pokračujte v tréninku, ale zase ne moc dlouho, abyste ho nezabili. Jakmile se začne ztrácet, ukončete lekci a jděte se na chvilku projít ven. Když se vrátíte zpět, bude již čerstvě vylé-

čen a vy tak můžete pokračovat v dalším tréninku. No není to bezvadné?

FREESPACE 2

Před každou misí se naložte raketami s vyhledávacími senzory. Je o mnoho snazší sejmout protivníky za asistence raket, které si samy najdou cíl a postarají se o jeho elegantní odstranění.

Mějte na paměti správné používání svých wingmanů. Pro úspěch v mnoha misích je způsob jejich ovládnutí velice důležitý, a pokud je necháte zbytečně se poflakovat, mohlo by se vám taky stát, že byste to celé jeli znovu.

Pokaždé když pronásledujete nějaký nepřátelský cíl, si s ním nejprve srovnajte rychlost. Věřte tomu, že nic nepoškodí váš stroj více nežli kolize s jiným tělesem ve vysoké rychlosti.

SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS

Stabilní a prosperující ekonomie je nejdůležitějším aspektem celé hry. Jakmile to bude možné, tak se postavte o její stabilitu a dobrou funkčnost. Rozhodně tak učíte ještě předtím, než se pustíte do nějakých šarvátok s nepřáteli.

Nešvindlujte. Jakmile nadejdete čas k útoku, zapojte do akce všechny jednotky, které máte k dispozici. Seven Kingdoms II nejsou hrou fines a taktických manévru.

Falešné útoky jsou jedinou výjimkou vymykající se výše popsanému pravidlu. Kupříkladu zaútočte na nepřátelský komplex budov z jihu, a jakmile obránce přispěchá s větší jednotkou bránit své napadené území, tak se do města propište ze severu. Tato prostá kombinace vás zbaví i těch nejmocnějších měst, a to za cenu malých ztrát.

Nezapomínejte na válečné stroje. Tyto mocné útočné mašiny jsou schopny vnést zkázu a zmatek do řad nepřátelské armády.

X-COM: FIRST ALIEN INVASION

Buďte na pozoru před otázkami nad vylepšeními. Jsou zrádné a velice často mohou skrývat nepříjemnou minu, která je schopna zabít vojáka či ufova jednou ranou (což patrně už znáte z vlastní zkušenosti).

Rakety a střely z blasteru působí zranění nejenom cíli samotnému, ale i blízkému okolí. Takže přestože kupříkladu rozsah raketometu je šest políček, působí zranění až na sedm čtverečků (standardních šest plus jeden, kam dopadají fragmenty rakety).

Používejte příkazy pro pohyb a střelbu pro vpády do dveří. Nejprve vystřelte jednu nenápadnou dávku a poté se vraťte zpět. Tímto



způsobem ochráníte své vojáky před opětovanou palbou v oponentově kole.

Ehterské speciální psionické schopnosti používejte vždy na nejsilnějšího oponenta, kterého vidíte. Přestože bude útok způsobovat malá zranění, psionicky ovládaný terč může začít střílet do svých vlastních jednotek (nebo sám do sebe). A to je určité přesně to, co si přejete, nemáme pravdu?

NHL 2000

Jednu z nejlepších obranných technik představuje hrubá a sprostá síla. Snažte se sejmut dolů vše, co by se mohlo nebo se přímo dotýká puku a přitom to nespadá do vašeho týmu. V pravidlech hry si nastavte ukazatel penalt na nejnižší možnou hranici a pak už se nemusíte obávat pískotu rozhodčích.



PANZER GENERAL 3D

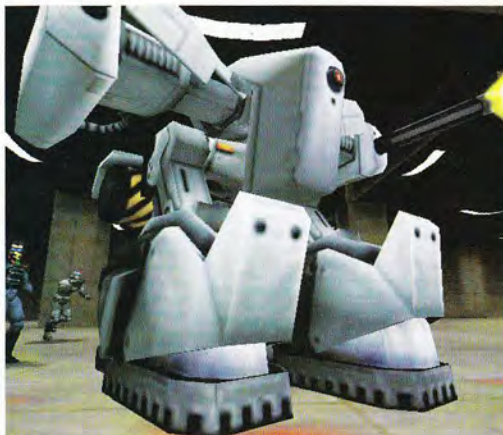
Při jakémkoliv postupu buďte velmi opatrní. Používejte průzkumné jednotky nebo letadla s ptačí perspektivou, abyste dopředu věděli o cíhajících nepřátelských jednotkách a vyvarovali se tak nepříjemného překvapení.

Vždycky používejte rychlé obrněné jednotky pro rozrazení nepřátelské obrany a zdecimování v zadních řadách zakopané artilerie. Je to velmi výhodné ještě před provedením hlavního útoku. Ušetříte si tak komplikaci s dalekopálnými stroji, které by vám jinak mohly pěkně zatopit.

Je dobré ponechávat alespoň jednu leteckou jednotku nad zranitelnou pěchotou, abyste odráželi letecké útoky, které by vám v opačném případě s radostí osprchovaly nebohé vojáčky.

SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

Dostaňte své muže do pozice na dosah nepřátelským vojákům, poté je všechny označte a proveďte koordinovaný útok v „Overwatch“ módu. Tento způsob je mnohem lepší než standardní typy útoků.



Pokud slyšíte střelbu, ale nevíte, odkud přichází, tak si zapamatujte následující kombinaci kláves - F11, H, P, O. Tím označíte všechny vaše vojáky, zastavíte jejich pohyb, donutíte je si kleknout a krýt se a navíc je přepnete do „Overwatch“ módu, ve kterém budou sami opětovat palbu.

Házejte granáty na základy strážních věží. Jejich exploze jsou dostatečně silné na to, aby zabily nic netušící strážce spící na vrcholcích těchto věží.

MECHCOMMANDER GOLD

Pamatujte na to, že MechCommander není hra brutální síly. Vždycky hledejte tiché a nenápadné způsoby jak splnit cíle jednotlivých misí. Kupříkladu neničte nepřátelské věže, ale raději se zaměřte na zneškodnění zdroje jejich energie.

Používejte horké klávesy pro zaměrování. Lepší nežli zasypávání nepřátelských meků sériemi náhodně mířených střel je zaměřit všechny hlavní kupříkladu na hlavu. Pamatujte na to, že čím čistším způsobem zničíte mecha, tím větší hmotné bohatství z něho po skončení mise vytěžíte.

Nebudte sadisti a nechte své piloty taky občas odpočinout. V případech, kdy jsou zranění, jim dopřejte odpočinek v trvání alespoň jedné či dvou misí. Je to rozhodně lepší nežli je chudáky zraněné posílat do akce.

Cheaty

ALT+CTRL+E - o deset bodů se vám sníží reputace
ALT+CTRL+R - o deset bodů se vám zvýší reputace
ALT+CTRL+K - minus deset na poškození zvolené budovy
ALT+CTRL+J - plus dvacet na poškození označené budovy
ALT+CTRL+X - obdržíte tisíc jednotek zlata
ALT+CTRL+C - získáte tisíc jednotek dřeva

BATTLE BEAST

Proto, aby fungovaly následující cheaty, se musíte dívat na objednávkový formulář „Battle Beast“ a napsat „YOYOYO“. Mělo by se objevit nové menu nazvané „Cheater“. V tento okamžik již stačí napsat následující kódy a budou se dít věci:

aafreio - získáte přístup do všech bonusových dveří
eatet - vypne se morfování
ehrtr - zapne/vypne létání
erhne - budete bojovat se všemi protivníky
erhyrly - oslabí žabáka
itihfo - aktivuje dvě ze tří kol
ofavh - zdvojnásobí čas v bonusových místnostech
oivnnof - aktivuje „tadpole“ útok v laboratorii
oruf - v bonusových místnostech získáte nesmrtelnost

LEGO RACERS

Použijte následující jména v editoru hráče a dočkáte se příjemných překvapení:
flyskyhigh - raketové auto
nwhls - auto bez kol

GANGSTERS

Pro získání padesáti tisíc jděte do plukovnícké sekce a napište „i love hanson“ (všechna písmena musí být velká). Peníze na sebe nenechají dlouho čekat.

PRINCE OF PERSIA 3D

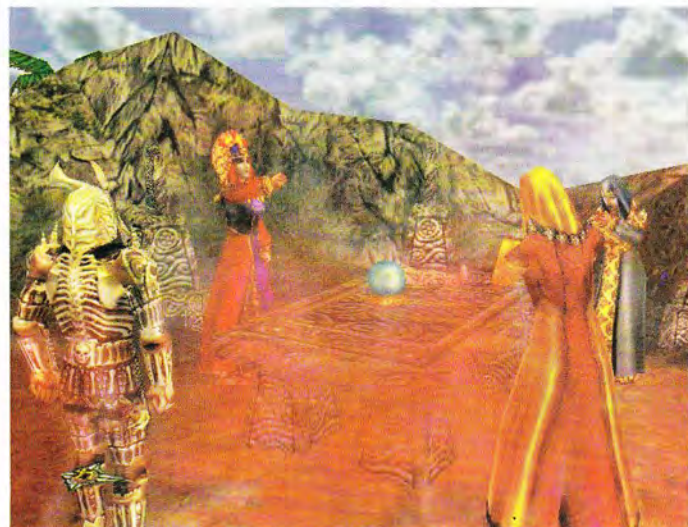
Pokud se chcete rovnou dostat do určité úrovně, spusťte hru s přidáním následujících parametrů (například pop3d.exe -

l „geometryroomsprisonfix“)
 -l „geometryroomsprisonfix“
 -l „geometryroomsivorytrw“
 -l „geometryroomscistern“
 -l „geometryroomspalace2“
 -l „geometryroomspalace3“
 -l „geometryroomspalace4“
 -l „geometryroomsroof1“
 -l „geometryroomsctityanddocks“
 -l „geometryroomsdirig1a“
 -l „geometryroomsdirig1b“
 -l „geometryroomsdirig2“
 -l „geometryroomsdirigfinale“
 -l „geometryroomsruins“
 -l „geometryroomscliffs“
 -l „geometryroomssolar1“
 -l „geometryroomsmoontemple“
 -l „geometryroomsfinale“

Poté již stačí spustit hru a dát „New Game“. Ovšem po dokončení navolené úrovně budete vrženi do druhé stáže, protože tímto cheatem pouze přepíšete startovní úroveň a hra tak nebude pokračovat v té, která by měla následovat.

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Během hry stiskněte klávesu „backspace“ (nad Enterem) a pro aktivaci cheatů napište „throw me a frickin bone here“. Poté již stačí kdykoliv stisknout „Backspace“ a využít níže schované cheaty:
!captain scarlet - nesmrtelnost
!full monty - nesmrtelnost a jedna věc
!stay frosty - dá „Sargovi“ energetický štít
!henry - získáte třicet sprejů na hmyz
!harsh language - získáte dvacet plácaček na mouchy



Cheaty

!here's a lockpick... - obdržíte neomezeně napalmu
!mib - „Sarge“ získá laserovou pušku
!this one goes to eleven - získáte tři napal-mové útoky
!scotty - získáte jako posilu tři mafiány
!hey stiffer - získáte neomezeně lepidel
!one time... - získáte tři basebalové míčky
!spiny norman - obdržíte tři kladivové miny
!pump me up - „Sarge“ získá steroidy
!rate me - uvidíte počet snímků za vteřinu
!roody-poo - neomezeně leteckých útoků
!out to the chase - výhra scénáře
!halloween - změni nepřátele v zombiky
!mona lisa - obdržíte náhodnou věc
!florencia - získáte neomezeně Medikity
!johnny rico - získáte tři Paratroopery
!heavenly glory - získáte tři letecké útoky
!yippee!!! - získáte odstřelovací pušku
!penny - dostanete neomezeně M80tek
!hey dante - neomezeně aerosole
!the sun - neomezeně lup
!whistle and flute - „Sarge“ získá vestu
!i got two words for ya... - získáte metač min
!haunt haunt! - obdržíte deset výbušnin
!sprinkles - dostanete třicet min
!i like to keep this - získáte příjemnou ruční bazuku
!patty melt - neomezeně munice do pla-menometu
!you want some - neomezeně granátů
!disco inferno - zapálí „Sarge“ (ale nebude mu to ubírat životy)
!disco is dead - uhasí „Sarge“
!no one expects - zavolá hordu nepřátel-ských vojáků
!italian job - vše kolem „Sarge“ začne explodovat
!its dark - skryje všechny nepřátele na minimapě
!door - teleportuje „Sarge“ na pozici kur-zoru

ESCAPE: OR DIE TRYING (ODT)

Zalíbilo se vám ODT z našeho aktuálního Score CD? Pak nepochopte hrstku cheatů, kterými si můžete trochu zpříjemnit pobyt v nepřátelském světě. Úspěšnost vašeho cheatového počínání bude vždy potvrzena zvukovou signali-zací.

Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.

lacrimosa - po spuštění úplně nové hry a vybrání charakteru se objeví úplně nová menu (normálním způsobem nepřístupná), ve kterých si budete moci vybrat libovolný startovní sektor a úroveň.

sophia - budete moci hrát i za slíchnou Sofii

karma - pokud vám připadá Sofie příliš nudná, zkuste Karma

Před použitím následujících cheatů musíte být ve hře a dát pauzu (klávesou „Escape“).

XUL - doplnění energie (červený ukazatel)
BOZ - doplnění magické energie (fialový ukazatel)

JBB - plná kapacita na všech čtyřech zbra-ních

MATH - lehce zvýší sílu všech čtyřech zbraní

GRABO - zvýší lehce úroveň zbroje, zbraní a ducha

MUMU - získáte maximální počet zkušeo-ností

ALEX - nastaví počet životů na padesát

RIK - získáte všechna kouzla

VINCE - přidá jednu hvězdu ke každému získanému kouzlu

CACHOU - plná energie, mana, zkušeo-nosti, padesát životů, zbroj, zbraně atd.



HOMEWORLD

Poté, co jste si vyzkoušeli několik misí ve hře jednoho hráče, je dobré si ulo-žit pozici a zkusit rozehrát nějakou misi pro více hráčů (v multiplayer módu - Skirmish vs CPU). Tento postup vám pomůže vybudovat lepší strategii a celkový pohled na nepřátele.

Většina bitev je docela chaotická, čili se rozhodně vyplatí přeskupit své síly do útočných týmů. Poté je možné velice rychle přepínat mezi různými bojovými skupinami a získávat tak lepší přehled o bojišti a hlavně mnohem rychleji zadávat příkazy.

Pečlivě se seznamte s horkými klávesami pro ovládání bojových formací. Experimentujte s různými formacemi na různé lodě a dělejte si poznámky o tom, které vám více vyhovují.

Vždycky se snažte mít několik velkých lodí v blízkosti své mateřské stanice. Nastavte je na agresivní mód, čímž si zajistíte, že udělají vše, co je v jejich silách, aby ochránily centrální mateřskou loď, a to je nadmíru důležité.

Co nejdříve si půjde se postavte alespoň dvě výzkumné lodě a vždycky se dívejte, jestli zkoumáte některou z technologií v komplikovaném řetězci.

Mějte na paměti, že ve hře jednoho hráče (nebo v Skirmish vs. CPU módu) můžete kdykoliv zapauzovat hru klávesou „P“. Tím si zajistíte dostatek času a klidu k rozdání příkazů a rozmyšlení strategie. To je velmi důležité zejména ve velkých a komplikovaných bitevách, kdy byste jinak těžko hledali orientaci.

Pokud máte velké množství stíhaček (fighter), nastavte je do „broad“ formace. Z této formace je daleko

snazší si vybírat stíhačky a spojovat je do různých týmů.

DISCIPLES: SACRED LANDS

Pokud o tom nevíte, je možné použít funkce „AutoSave“ k obnovení pozice z předchozího tahu. To je užitečné zejména v situacích, kdy se něco opravdu škaredého blíží.

Ožívování mrtvých jednotek je přivede na svět zpátky se všemi ztracenými zkušenostmi. Ovšem v případě, že mrtvý chudák je začátečník amatér, se relativně nákladné ožívování nevyplatí a je lepší zlatáčky obětovat na rekrutování nových jednotek.

Postavte si guild a začněte posílat zlodějské jednotky do světa tak rychle, jak to jen půjde. Je to nejlevnější cesta ke zjištění informací o počtech a síle nepřátelských jednotek schovaných uvnitř měst.

Vážně se zamyslete nad použitím sebevražedné (Suicide) funkce během bitvy. Doporučuje se používat ji pouze v případech, kdy jste si jisti, že prohraje, nebo podezříváte nepřátelské jednotky, že by mohly získat další úroveň před dokončením bitvy.

INDEPENDENCE WAR DELUXE EDITION

Pokud jste nehráli původní díl *Independence War*, tak se určitě pusťte do tréninkového módu, kde vám hra

podrobně přestaví loďní systémy, ovládání a dobře vás připraví na nadcházející komplikované kampaně.

Měnit směr svého PBC (particle beam cannon) můžete i v průběhu mise v ARM obrazovce.

Ve většině misí se snažte šetřit drahocenné rakety pro pozdější setkání. Držte se svých PBCček, dokud nebudete přepadeni většími počty dotěrných nepřátel, pak teprve přišel ten pravý čas na pár raket.

Některé z misí mají větvěný postup. Obnovte svoji uloženou pozici a zkuste se pustit jinou cestou (což je vhodné, zejména pokud máte problémy s dokončením určité pasáže). Rovněž je možné tento postup použít, pokud se pachtíte za vyšším score.

HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA

Při výběru motocyklu se dívejte také na jeho spotřebu. Každá zbytečná zastávka pro načerpávání pohonných látek je časově náročná. Tedy je občas rozumnější zvolit pomalejší stroj s nižší spotřebou nežli bleska se spotřebou tanku.

Pokud se vám podaří vyhrát každý turnaj ve všech státech světa na všechny stupně obtížnosti, získáte přístup ke skrytému 1956 KHK. S tímto strojem můžete v pohodě ignorovat všechny zmiňované zastávky pro načerpávání a tím pádem vyhrát libovolný závod ve hře i na ty nejvyšší obtížnosti.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Vězte, že skoro každá věc ve hře může být použita jako zbraň - pocho-deň, kopí, trubka atd. Nebojte se hledat a poznávat nové způsoby zabíjení za asistence zcela nových a bizarních nástrojů. A to nejenom za účelem dalšího postupu ve hře, ale protože je to přece velká legrace, a netvrdte nám že ne, to byste asi nehráli tuhle hru.

Speciální schopnosti, které dostanete od velkých vampířích bosů (celkově jich je pět), jsou nutné k dokončení hry. Pokaždé, když porazíte jednoho z Raziellových bratrů, se pokuste aplikovat nové schopnosti na místa, kudy jste se dříve nemohli dostat dál.

Chalid Himmat



Herní bomba!

... vše co potřebujete
ke hrám!

JOYRIDER PRO

www.zykon.com



**Doporučuje
GAME STAR**



Tento ovladač je nejen vlnkovou lodí mezi našimi ovladači, ale řadí se k nejlepšímu ovladačům vůbec. Je to první a jediný systém 4 v 1. Hlavní ideou tohoto zařízení bylo spojit multifunkčnost a pohodlí a komfort ovládání. Nejdůležitější bylo spojit tyto funkce: volant automobilu, knipl u letadla, řídítka u motorky a bojový nástroj. Navíc k této skvělé nabídce dostanete CD-ROM Sim Eplorer s vybranými sharewarovými verzemi velmi dobře známých her. Tyto hry byly zvlášť dobře vyzkoušeny a odladěny pro Vaši maximální spokojenost.



NAVÍC!
Zdarma 2 plné,
velmi kvalitní
hry od nás.

2490,-

Uvedená cena je včetně DPH.

TOP
DISTRIBUTOR

Závazně objednávat:

Toto zboží zašlete na adresu:

CZ - Daliborova 7, 709 00 Ostrava, tel.: 069/662 27 24, fax: 069/662 25 79
SK - Rázusova 754, 022 01 Čadca, tel.: +421/824/432 67 22
E-mail: info@topcd.cz, www.topcd.cz

SCORE

MIKULÁŠSKÁ NADÍLKA!

Vánoční dárek

od  **J R C**

AUTOGRAMIÁDA Legendy NHL

JIŘÍHO HRDINY

- trojnásobného vítěze Stanley Cupu

KDY?

4. 12. 1999

13.⁰⁰ - 16.⁰⁰

KDE?

**JRC Megastore,
I. P. Pavlova 3, Praha 2**

**Tento den a na tomto místě
Vás bude NHL 2000
stát pouhých 1199 korun!**



© 1999 EA Sports. Všechna práva vyhrazena.

V ČR vydává a distribuuje
BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
tel.: (02) 5718 9511-14, fax: (02) 5718 9510
www.bohemiainteractive.cz,
e-mail: info@bohemiainteractive.cz

 **J R C**

**EA
SPORTS**

If it's in the game,
it's in the game!

Letem světem technologickými novinkami...

Serepetičky ze světa



PLASMÁNIE - ŠIROKOUHLÝ PLASMOVÝ DISPLEJ

Plasmové displeje přicházejí právě teď do módy. Současná novinka je od firmy Pioneer a je nazvaná PDP-502MX. Tento displej je padesátipalcový, hluboký pouhých 98 mm a v Japonsku úplně nejtenčí, navíc je zdokonalený, takže přináší co nejkvalitnější obraz. Od doby prvního plasmového displeje zpracoval Pioneer na kvalitě zvuku a navíc snížil poněkud protivný zvuk vycházející z větráku. Kapacita displeje je 980.000 pixelů. Zároveň má i novou fosforovou technologii, díky níž je nám reprodukován jasnější a také přirozeněji působící obraz.

RUKAVICE NA HRANÍ

Při sledování hráče počítačových her si na 99% o sledované osobě pomyslíte, že není duševně v pořádku: vzhledem k jeho pohybům a grimasám, ke kterým ho nutí snaha donutit postavíčky v jeho oblíbené hře, aby reagovaly tak, jak chce on. Abyste mohli o jeho normalitě pochybovat naprosto, stačí k tomu, aby použil nový systém PlayStation Gamester Evolution Control, který má formu rukavice. Přístroj snímá



polohu hráčova zápěstí a podle toho se určuje zrychlení či směr. Všechny obvyklé funkce zajišťuje Grip Stick. Kdý bude „rukavice“ dostupná na trhu, není známo, ale zato je známo, že bude stát kolem 3.000 Kč.

MP3 PRO VÁŠ G3

Před rokem byly skvělou novinkou MP3 walkmany. Dnes jsou novinky na trh dodávány jako na běžícím pásu. A o jedné z nich právě čtete. Dosud existovaly přehrávače, které byly určeny pouze pro PC, ale teď pozor, protože nový MP3 přehrávač od německého Pontis Electronic je konečně ten první přenosný, který je vybaven i softwarem pro MAC. Na řekněte sami, není to super?! Další novinkou je užívání originální Pontis paměťové karty MultiMediaCard, která je rovněž k dispozici s ochranou proti kopírování, známou pod názvem ROS (Record On Silicon). Vzhledem k tomu, že Pontis podepsal smlouvu s SDMI (The Secure Music Initiative), určitě ještě o ROS hodně uslyšíme.

SPORT VE VIRTUÁLNÍM SVĚTĚ

Chcete si zahrát baseball, aniž byste se museli bát, že vás třeba trefí nadhazovač, nebo že se totálně zneškodní? Teď si můžete bez obav zahrát nejen baseball, ale i golf, můžete si zaboxovat nebo sportovně zarybařit, případně prožít jinou souboj. Ptáte se jak? Nasadte si helmu do světa virtuální reality a jdeme na to. Sportovní simulátory ve Virtual Reality World VR používají technologii zachycující detailně pohyb a digitální data odesílají do 3D LCD



zabudovaného ve vaší helmě. Při baseballu vidíte na displeji, jak proti vám nadhazovač nahodí míč a vy jej prostě odpálíte, k tomu použijete připojenou pálku. Senzor už pozná, jestli jste to trefili, nebo ne a dá vám vědět. Zatím se ale neví, kdy budou simulátory k dostání v Evropě.

DIGITÁLNÍ TRENÉR

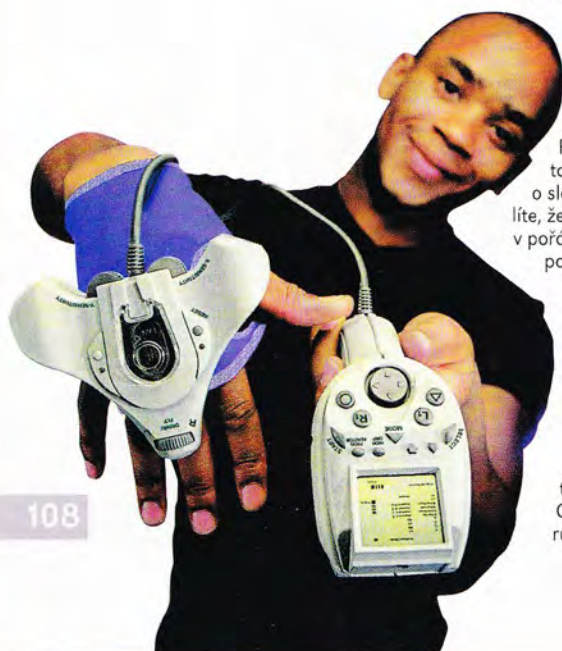
Aby se již nikdo nemohl vymlouvat na to, že nemůže trénovat, protože si neumí sestavit dlouhodobý plán, je zde nový tzv. Digital Training Assistant od firmy Physical Genius. Na svém PC si sestavíte tréninkový plán a nahrajete si to na kompaktního kámoše, který vás od té chvíle bude provázet na tréninky, sledovat vaše pokroky (pokud nějaké budou) a radit, co dál (jestli další trénink, nebo raději posezení v hospůdce).

PONORKA PRO ZDRAVÍ

V německém Duisburgu byla vytvořena nejmenší ponorka na světě v dějinách, účelem jejího vzniku však nebyly špiónážní účely, ale lidské zdraví. Její pomocí totiž bude možné v lidském těle upravit jakékoli nepravosti. Tato ponorka je dlouhá 4 mm a široká dokonce jen 0,65 mm, takže její konstruktéři snad oprávněně doufají, že by se mohla během příštích pěti let objevit i na operačních sálech.

ROZKOŠ VE FILMU

V Brně právě jihoafrická společnost Ster Century otevřela svůj první multiplex v České republice. Jedná se o maxikino, které má 14 sálů a v každém z nich souběžně pobeží určitě ty nejlepší filmy. Firma si totiž došlápla na distributory a ti jí



(zřejmě ze strachu) přislíbili kopie filmů jako první v republice a navíc v dobré kvalitě. Firmou je také zaručena standardní kvalita. Nejen, co se týče kvality nápojů a popcornu, ale hlavně si užijete rozkoši, které vám přinese skvělý zvuk a obraz. Ve všech sálech brněnského kina je samozřejmostí Stereo Dolby Surround a pět z nich disponuje systémem DTS. To znamená, že zvuk běží souběžně s filmem z CD, v podobné kvalitě jako na DVD u 6kanálového systému domácího kina Dolby Digital. Na konec zbývá to nejlepší, pokud máte hodně rádi příšery, tak v sále č. 1 si je užijete ve větší podobě a uslyšíte je hlasitěji než jinde. V tomto sále vás totiž čeká největší plátno v republice, zvukový systém SDDS (9 samostatných zvukových kanálů) a promítací stroj s výkonem 8.000 W.

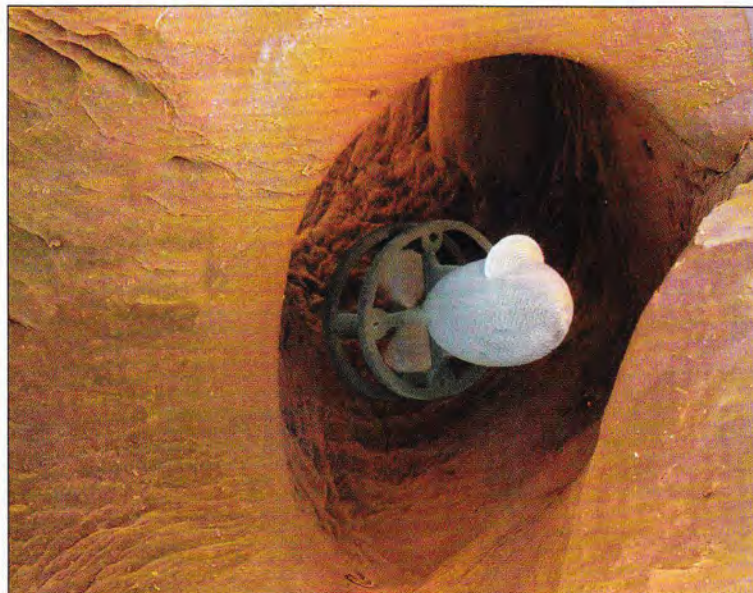
MP3 MODUL DO TELEFONU

Když si přečtete, že na trh přichází nový MP3 přehrávač nebo nový mobilní telefon, určitě se vám chce (v dnešní záplavě těchto výrobků) začít zívát. Ale pozor, firma Ericsson vás určitě nudit nebude. Právě naopak. Na podzimním švýcarském telekomunikačním veletrhu Telecom 99 byl představen připravovaný modul MP3 do telefonu.

Takže, až vás bude někdo bombardovat naprosto nežádoucími „kecy“, můžete se toho otravy (speciálně se to týká vaší tchyně) zbavit velmi jednoduchým způsobem. Stačí, když zasunete plug-in do vašeho telefonu, a ten důvěrně známý skřípot, který jako by pocházel z Hitchcockova Psychy, se může jakoby zázrakem proměnit třeba ve zpěv andělských kůrů.

ZNÁK DOBY

Nějak se nám blíží nové tisíciletí (sice až za rok, jenže nikdo tomu nevěří, takže i výrobci se snaží vydělovat už teď), a tak se objevují první suvenýry. Za 30 dolarů (cca 1.050 Kč) si klidně



Za pět let vám tahle ponorka bude kontrolovat tepny.

můžete pořídit stroj Time Machine 2000, je to rozhodně zajímavější než tričko nebo hrneček s nápisem „Na Silvestra 2000 jsem byl v Praze (New Yorku, Paříži, Londýně atd.)“. Jenže, nezdá se vám, že to triko je, i když bude asi dost nevkusné, přece jenom praktičtější?



SKLÁDACÍ KOLOBĚŽKA

Skromný skútr prochází v posledních letech slušnou

renesancí. Dřív to jen vzdálená vzpomínka na machrování na fichtloví kdysi v patnácti, dnes však není neobvyklé spatřit jezdce, kterak na svých motorových skateboardech a podobných vynálezech klikují mezi zmatenými automobily. Nejnovější div motorismu se objeví v USA, bude stát \$1,495 (52.000 Kč) a jmenuje se EMPower. Je to tříkolový skútr, lze ho složit a uložit v kanceláři. Ujede 24 kilometrů maximální rychlostí 20 Km/h. Tak co tomu říkáte? Nebude lepší koupit si auto?

SNÍMAČE OTISKŮ PRO PC

Také se vám nelíbí představa, že by nějaký všetečka našel ve vašem PC ty sprosté obrázky? Tak to určitě potřebujete snímač otisků prstů. Když souhlasí, pustí vás dál, když ne, máte smůlu. MT Digit je normální snímač, který se k PC připojuje přes paralelní port. Je kompatibilní s Windows 9x, velký asi jako myš, stojí 80 liber (4500 Kč) a otisky je schopen ověřit během dvou sekund. Dalším možným zabezpečením je klávesnice Key Tronic za 160 liber (9.000 Kč), jež dělá totéž, zatímco píšete.



◀ Tak takhle může vypadat i váš mobilní telefon od Ericsson, když použijete zásuvný MP3 modul.

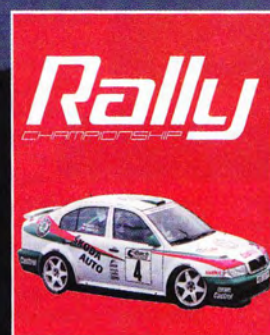
▼ Tento sportovní simulátor sice nevypadá příliš sebejistě, ale věřte tomu nebo ne - je to chlapík.



Rally

CHAMPIONSHIP

Chceš řídit Škodu Octavia Kit Car
a zažít bezva pocit
na 36 tratích v Britské Rallye?



1499,-



ACTUALIZE

Bohemia
Interactive

© 1999 Actualize. Všechna práva vyhrazena.

V ČR vydává a distribuuje BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5,
Tel.: 02/ 57 18 95 11 – 14, fax: 02 – 57 18 95 10,
www.bohemiainteractive.cz, e-mail: info@bohemiainteractive.cz

Každý by měl mít svůj klacek!

Už vás nebaví hrát *Drakana* na klávesnici, když vidíte, jaká to je paráda, když vás prohánět Rynn a Arogha se špičkovým GamePadem? Už vás vyloženě obtěžuje, když vaše holka neustále osahává svůj nový joystick, aby s jeho pomocí řídila ruskou nadzvukovou stíhačku? A zdaleka nejvíc vás štve druhý kámoš, se kterým hrajete *Need For Speed* na splitscreen, přičemž vám dává jednoznačně najevo, že jeho forcefeedbackový volant je ta nejsmyslnější věc na světě?

Pokud vás ničí podobné záležitosti, pak je doopravdy na čase pořídít si nějaké to herní šidítko. Aby byl vstup do světa lepších herních

zážitků o něco hladší, rozhodli jsme vyhlásit spolu s firmou Logitech soutěž o tři parádní věcičky - force-feedbackový volant WingMan Formula Force, joystick WingMan Force a GamePad WingMan Extreme.

K tomu, abyste vyhráli jednu z cen, stačí nakreslit a popsat herní ovladač, který by splňoval vaše originální představy o moderním uspokojení hráčských potřeb. A ten pak do 10. prosince zašlete v jakékoliv formě na adresu Score.

Dále by bylo vhodné připomenout, že soutěže se mohou zúčastnit pouze a jen originální návrhy a nikoliv kopie již existujících výrobků. Takže hodně štěstí a práci zdar.

1. CENA -

WINGMAN FORMULA FORCE

Volant s hmatovou odezvou. Bude cítit všechno - silnici, šterk a jestli si nedáš pozor, tak i zed'.

Odezva je okamžitá a přesná. Volant má dva přepínače pedálů, 4 programovatelná tlačítka a pedál plynu a brzdový pedál se dá nastavit do závodního stylu.



2. CENA -

WINGMAN FORCE

Joystick s hmatovou odezvou. Bude těbou otřásat zpětný ráz používaných prostředků a při zvedání letadla budeš bojovat o každý stupeň přetížení.



3. CENA -

WINGMAN GAMEPAD EXTREME

Gamepad s hmatovou odezvou. Reaguje na to, jak ho nakláníš. Vyhneš se protivníkům ve sportovních hrách, projedeš slalomem na snowboardu, proletíš se těsně nad povrchem země.



Logitech

Tato švýcarsko-americká firma se od svého založení stala největším výrobcem myši a trackballů na světě (v tomto roce dodala svou 200 000 000. myš - to není překlep, opravdu dvě stě milionů). Dnes vyrábí i vysoce kvalitní klávesnice, reproduktory, internetové kamery a herní zařízení - joysticky, thunder-

pady, gamepady, volanty. Mezi ně patří i špičkové joysticky a volanty s hmatovou odezvou a gamepad reagující na pohyby hráče.

Minulý rok produkty Logitechu dostaly na 50 ocenění za design a inovační technologie.

Elsa 3D Revelator

Úplnému neznámkovi by se dozajista mohlo zdát, že takové brýlčky, jež se vám dnes pokusíme představit, a to, co umí, je čistý pouťový trik a nic víc.

 všem opak je pravdou. Revelator 3D od německé firmy Elsa je ve svém oboru, tj. tvorba 3D obrazu ze 2D obrazu vašeho monitoru, opravdu skvostem.

Princip, na kterém tyto a podobné brýle pracují, je prostý - každé oko totiž zachycuje jakoukoliv reálnou 3D scénu pod jiným úhlem, což dává vašemu mozku pocit perspektivy a hloubky. Problém je, že když hrajete Quake nebo jinou špičkovou 3D hru, tak se sice vaše virtuální Já pohybuje v poměrně reálném 3D prostoru, ale veškeré vizuální informace, které ze hry dostáváte, jdou přes dvourozměrnou obrazovku vašeho monitoru. Čili ať už by hra byla seberealističtější, nikdy nedosáhnete absolutního trojrozměrného uspokojení. 3D brýle se právě snaží tento handicap odstranit. Využívají tzv. Z-Buffer, kde jsou uloženy informace o hloubce každého pixelu ve scéně a na jedno sklo zobrazují normální obraz a na druhé sklo o něco posunutý, což simuluje výše popsaný normální způsob lidského vidění.

S dřívějšími výrobky tohoto typu byla spousta problémů. Nejenže ne všechny hry podporovaly Z-Buffer, což 3D brýle odřízlo od akce úplně, ale často byl také problém v samotných brýlích, jejichž ovladače si jen horkotěžko rozuměli s rozhraním Direct 3D. Elsa na to šla od lesa a vytvořila ovladače, které se pro větší funkčnost a účinnost zabudují přímo do jádra Direct 3D. Zajímavý je i způsob, jakým brýle fungují. Do dnešní doby bylo totiž zvykem, že se 3D brýle skládaly ze dvou LCD displejů, na něž se promítaly ony dva rozdílné obrazy. U Elsy ovšem přišli na mnohem vychytralejší techniku. Brýle zde mají funkci jakéhosi stínidla, jež dokáže postupně zakrývat a odkrývat jedno či druhé oko, přičemž obraz, který je pro každé oko odlišný, je ve stejném rytmu promítán na monitor. Frekvence přepínání jednotlivých skel je až 140 Hz, a to je dostatečnou zárukou toho, že vše probíhá plynule bez sebemenší bolesti a únavy zraku. Trochu nepříjemné je, že k tomu abyste mohli brýle vůbec použít, potřebujete monitor, jehož obnovovací frekvence je alespoň 120 Hz, což je pro 3D Revelator minimum.

Brýle jsou s řídicí jednotkou spojeny buď kabelem nebo infračerveným paprskem. Stačí mít pouze nějakou grafickou kartu s TNT, TNT2, TNT2 Ultra nebo Savage 4 čipem a okamžitě po zapojení brýlí do video karty a instalaci ovladačů se můžete v klidu do světa ničím nesvázané 3D grafiky. Cena 3D brýlí by se měla pohybovat v rozmezí 2500,- až 4000,- Kč, což závisí na tom, zda si zvolíte verzi s kabelem či bez.

3D Revelator představuje velmi zajímavé řešení problému 3D brýlí, jež se v budoucnosti stane asi standardem. I když cena brýlí je vzhledem k tomu, co dokáží, více než příznivá, přesto se domníváme, že nutnost dokoupení nového monitoru může leckoho z nás i odradit.



Novinky

AMD PŘIDÁVÁ PLYN

AMD přesunuli vydání 750 Mhz Athlonu na konec tohoto roku a zároveň oznámili, že jeho rychlejší bratříček Athlon 800 Mhz spatří světlo světa na začátku příštího roku. Rovněž bylo oznámeno, že do testů vstupuje i Athlon 900 Mhz, který potřebuje nové chlazení.

Ve výroční zprávě společnosti AMD se hovoří i o dalších třech čipech (ThunderBird, Mustang a Spitfire), jež budou založeny na vylepšeném jádru Athlonu. Máme se rozhodně na co těšit, poněvadž v boji proti různým vietnamsko-albánským mafiím, jež se živí tím, že změní časovací kondenzátory čipu, čímž vnitřně zvýší jeho frekvenci a vydávají ho za lepší, než ve skutečnosti je.

INTEL PROTI OVERCLOCKAŘŮM

Společnost Intel vyrobila program, jež je schopen určit přesnou taktovací frekvenci procesoru, a dokonce u PIII dokáže odhalit, zda je procesor přetaktován či ne. Program by měl být účinným nástrojem v boji proti různým vietnamsko-albánským mafiím, jež se živí tím, že změní časovací kondenzátory čipu, čímž vnitřně zvýší jeho frekvenci a vydávají ho za lepší, než ve skutečnosti je.

FUJITSU UKAZUJE CESTU

Firma Fujitsu představila harddisk budoucnosti, který bude mít do této chvíle nepřekonanou přenosovou rychlost 37.8 MB za sekundu a jeho přístupová doba bude 9,5 milisekund. Kapacita disku by se měla pohybovat mezi 10,2 a 20,4 GB a na trhu by se měl objevit někdy na začátku příštího roku.

NOVÉ LCD DIPLEJE

U IBM vyvinuli nové ploché obrazovky QX20, jejichž 20.8 palcová úhlopříčka umožní použít rozlišení až 2048x1536 (123 pixelů na palec). Vzhledem k tomu, že dnešní ploché displeje dokáží na jeden palec stlačit něco kolem 90 pixelů, je obrazovka od IBM, poměrně dost razantním krokem kupředu. Naopak cena je krok zpátky - 7000 dolarů.



AKČNÍ ZÁVODY



GTA2

ROCKSTAR GAMES presents a DMA DESIGN game COMING FALL 1999

GRAND THEFT AUTO 2
STEALING CARS IS THE EASY PART

SEE THE FILM AT WWW.GTA2.COM

grand theft auto 2

1499,-

Pokračování veleúspěšné nápadité závodní akční adventure, které přinese stejný pohled, ale mnohem detailnější grafiku, živější a propracovanější město.

Nejlepší hitovky od Take 2

3D AKČNÍ ADVENTURE



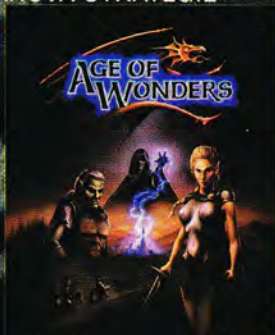
NOCTURNE

nocturne

1499,-

Hororová akční adventure s neuvěřitelně propracovanou hrou světla a stínů. Poblíte pár kostlivců, upírů a vylodlaků a vyžijte zlo z tohoto světa.

TAHOVÁ STRATEGIE



AGE OF WONDERS

age of wonders

1499,-

Propracovaná tahová fantasy strategie s detailní grafikou, RPG prvky, spoustou jednotek aneb konkurence pro Heroes of Might and Magic 3.

3D AKČNÍ



CODENAME EAGLE

codename: eagle

1499,-

Je začátek 20. století a ruský car chce dobít svět. A vy tomu musíte během 12 rozsáhlých misí v této propracované 3D akční adventure zabránit.

AKČNÍ STRATEGIE



rouge spear

1499,-

Pokračování špičkové protiteroristické akční strategie Rainbow Six je vylepšené po všech stránkách a nabídne mimo jiné nové mise, zbraně, lepší umělou inteligenci či skvěle navržené mise.

**Bohemia
Interactive**

**TAKE 2
INTERACTIVE**

© 1999 Take 2. Všechna práva vyhrazena.

V ČR vydává a distribuuje Bohemia Interactive s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, www.bohemiainteractive.cz

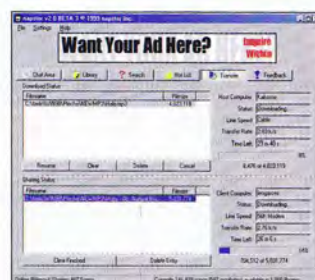
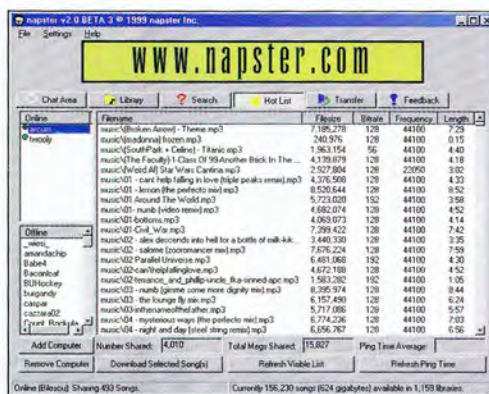
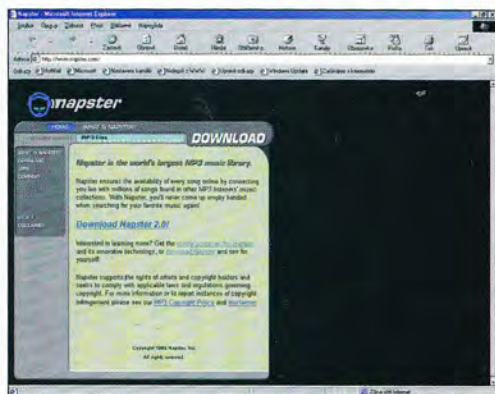
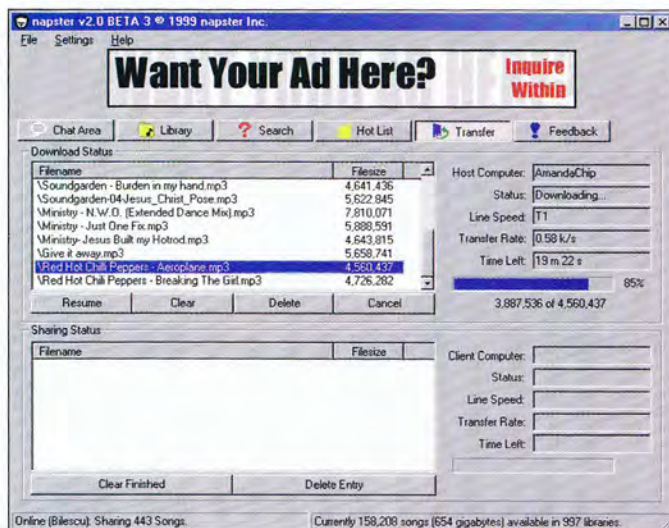
Tel.: 02/ 57 18 95 11 – 14, fax: 02 – 57 18 95 10, E-mail: info@bohemiainteractive.cz

Napster

MP3 socialismus - Nikdy nebylo lehčí sehnat kompletní diskografii Elvise Presleyho!

Vzpomínáte si, co jste museli udělat proto, aby se na váš harddisk dostala ta či ona písnička ve formátu MP3. Osobně si vybavuji historku jednoho svého přítele, který byl pro hudbu z filmu Lost Highway rozhodnut udělat cokoli, ale i když se stavěl skoro na hlavu, nemohl z internetu stáhnout byt jen jednu jedinou písničku. Šanci mu dal až velitel jakéhosi nepříteli známého serveru. Ten mu byl velkoryse ochoten prozradit přístupové heslo k jeho ftp serveru, v jehož útrobcích se měl nacházet kompletní soundtrack k bláznivému Lost Highway. Jako protislužbu ovšem po příteli požadoval, aby postupně klikl na 150(!) reklam, jež mu byly předloženy na jedné webovské stránce. Když byl úkol splněn, dostal kámoš e-mail,

hudby vám přijdou poněkud nadenšená, tak vězte, že ve špičce se na jakémkoliv ze serverů, jež spolupracují s Napsterem, sejde okolo patnácti stovek lidí, jejichž hudební zásoby, dané tímto způsobem dohromady, čítají přibližně 150 tisíc písniček, což zabere asi celý 1 TB (1024x1 GB) a to si při-



v němž se dočetl, že touto akcí internetový podnikatel vydělá celých 150 centů, ale o heslu zde nebyla ani zmínka. Způsob, jakým nervově labilní kamarád za tento neúspěch ztrestal svou klávesnici, si v ničem nezdal se středověkým lámáním v kole, taková byla jeho zuřivost.

Autoři Napsteru měli asi podobně ponižující zkušenosti a rozhodli se takovým internetovým lapákům zatnout tlapky. Princip, na kterém program funguje, je jednoduchý. Prostě si autoři uvědomili, že na světě jsou nespočetné davy lidí připojených k internetu, jejichž harddisky přetékají gigabajty hudby ve formátu MP3 a jednoduše je pomocí programu Napster spojili. Tím všichni, kteří na podmínky chlapců od Napsteru přistoupili, získali přístup k obrovským až nevyčerpatelným zdrojům hudby, k jejímž stažení stačí tři líné kliky myši. Pokud snad pochybujete a slovní spojení: „obrovská až nevyčerpatelná zásobárna



zřejmě, je nářez. Je sice pravda, že jedna skladba se nachází na více počítačích, ale i každý sumu uvedenou v předchozí větě vyděláme deseti, je pořád čím se probírat (15 tisíc).

Ačkoliv program není dotažen k absolutní funkčnosti (existuje pouze beta 2.0 Verze), tak bohatě poslouží všem vašim potřebám.

Způsoby, jak získat tu či onu skladbu, jsou dva. Použití první



metody předpokládá, že víte alespoň přibližně, jak se vám požadovaná píseň nebo její interpret jmenuje. Podle toho vám program udělá výpis skladeb, v jejichž názvu se vyskytuje vám zadané slovo. No a pak už jen stačí pomocí klávesy CTRL a myši označit libovolný počet skladeb a začít jejich stahování. Napsteru můžete také zadat čtyři podmínky, jaké má při hledání zohlednit. Jde o bitrate, vzorkovací frekvenci a rychlost spojení a ping. Pokud si nepamätujete jméno interpreta ani název skladby anebo přesně nevíte, jak se to píše, pak můžete klidně prohledávat kompletní výpisy z databázi jednotlivých lidí, kteří jsou právě připojeni na stejném serveru jako vy.

Ovšem Napster není jenom obyčejný stahovač empétrejek, ale umožňuje vám vaše nové hudební úlovky rovnou přehrát v interním MP3 přehrávači nebo zkontrolovat jejich kvalitu s ostatními účastníky této MP3 seance pomocí chatovacího kanálu. Ovšem tyto nadstandardní služby jako by byly nemohly vystoupit ze stínu onoho masivního stahování, které prostřednictvím Napsteru nastalo, a jsou takřka nepoužívané stejně jako ostatní drobnosti, jež program dokáže.

Když to vezmeme kolem a kolem, je freewareový Napster absolutní průlom ve shánění hudby všech stylů a žánrů. Každý, kdo je připojen k internetu připojen alespoň 14,4 modemem, by ho měl na svůj počítač nainstalovat (volně ke stažení na www.napster.com) a stahovat a stahovat, poněvadž je to díky Napsteru mnohem jednodušší, svobodnější, rychlejší a v neposlední řadě také méně poruchové. A k tomu není už co dodat. Snad jen: „Ať žije Napster a všichni lidé dobré vůle, kteří jeho služeb často využívají“.

Jan Bílek

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Chudák Rayman ani si nestačil moc užít zábavy se svými přáteli, které zachránil a už tu jsou nové problémy. Skvělá 3D hopsačka pro malé i velké děti v dalším pokračování Raymana

VRÁTIL SE!

999,-

ČESKÝ



MANUÁL

 Bohemia
Interactive

 Ubi Soft
ENTERTAINMENT

© 1999 Ubi Soft. Všechna práva vyhrazena.
www.rayman2.com
V ČR vydává a distribuuje
BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
Tel.: 02/ 57 18 95 11 – 14,
fax: 02 – 57 18 95 10,
www.bohemiainteractive.cz,
e-mail: info@bohemiainteractive.cz

kultura

novinky

A máme tu poslední měsíc v roce, měsíc dárek, obžerství a lesklých koulí. Obvykle to znamená přívál filmových pecek, ovšem letošní Vánoce se nesou v duchu střídmosti a strachu.

■ 2. prosince **NA KAŽDÉHO JEDNOU DOJDE**, což není výhružka, ale italský film o problémech mladého nihilisty. Nemá práci, nemá holku, nemá peníze - v podstatě jediné, co má, jsou deprese. Určitě by se mu na tváři rozblil spokojený úsměv, kdyby zjistil, že se blíží **KONEC SVĚTA**, a šklebil by se jako hovořící až do chvíle, kdy by mu hlas lidu sdělil, že se jedná o nový film s Arnoldem Schwarzeneggerem. Zatímco nihilisté zaplácí, milovníkům akčních filmů se po téhle informaci určitě zvednou koutky úst tak vysoko, že si jimi vytlačí oči z důlků. Arnold je zpátky! A jeho protivníkem je samotný vládce temnot, velký zlý ocasatý Satan. To vypadá na souboj roku... tedy vypadalo by, kdyby se režiséřského tlampače nezmoocnil Peter Hyams, podivný druholigový dědula, který se vyčerpal někdy v sedmdesátých letech na Kozorohu 1 a od té doby jen unaveně vysekává jeden filmový polotovár za druhým (Outland, Presidio, Náhlá smrt, Timecop). K Arnoldovi prostě patří někdo z režiséřské elity, někdo jako Cameron, McTiernan nebo Verhoeven. Ovšem naděje umírá poslední a můžeme doufat, že se Hyams na stará kolena vzhopí předvede nám akci hodnou Arnieho formátu. S Arnoldem si ovšem nezměří síly jen sirou zavánějící kopytnatec - ten samý den mu zkusí přetáhnout publikum Otakar Schmid

Konec světa



Záhada Blair Witch & Šestý smysl

Chcete vidět něco opravdu strašidelného?

Ceho se člověk nejvíce bojí? Pětimetrové obloudy, jejíž čelist vylétá z tlamy stejně jako dědečkova umělý chrup, když ho praštíte do zad kladivem? Chlápka s maskou a dranzírákem? Revizora? Démonů z pekel? Houbeles. Největší hrůza sálá z těch nejobyčejnějších věcí: ze tmy, samoty a neznámých zvuků. Stephen King kdysi napsal, že každá příšera je děsivá jen do chvíle, než se objeví na plátně. Divák totiž povětšinou dokáže z tuby vlastní představivosti vymáčknot daleko hrůzostrašnější bestie, než mu dokážou nabídnout tvůrci - byť krytí počítačovým komandem ILM. A tak jakmile se monstrum zjeví, diváci sice zařvou úlekem, ale zároveň si oddechnou - tím, že se zlo ukázalo, stalo se známým a profláklým a tím přišlo o část své munice. Proto jsou nejpůsobivější horory ty, kde se stvoření temnot neproměňují před kamerou jako Claudia Schifferová na módní přehlídce. Nejdokonalejším příkladem je starý černobílý *Haunting* (Strašení), ve kterém zlo nepředvede svou tvář vůbec. Záhada Blair Witch i Šestý smysl kráčí v jeho stopách.

Je víc věcí, které mají tyto filmy společné. Především, oba jsou totální blockbustery: Šestý smysl vydělal přes dvěstěpadesát milionů dolarů (čímž trumfnul Muže v černém, hit minulého

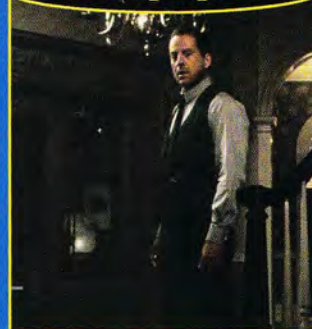
Šestý smysl



roku). Záhada Blair Witch sice vydělala o sto milionů méně, ovšem když vezmeme v potaz, že stála pouhých padesát tisíc dolarů, je nám rázem jasné, že stojíme tváří v plátno nejvýdělečnějšímu filmu všech dob. Za oběma snímky stojí neznámá jména: Blair Witch stvořili ryzí amatéři na videokameru a Šestý smysl je dílo indického přistěhoválce jménem M. Night Shyamalan. Oba snímky odbočili z turistické stezky vyšlapané Kevinem Williamsonem a jeho *Vřískotem* - čili z popkulturního, s nadhledem braného hororů a vrátili se do zarostlých houštin skutečné hrůzy. Tady už nejde jen o nadskočení na židli, když vraždící psychopat zasekne mačetu do blondaté hlavy sprchující se dívky, tady se jedná o tiživý děs, který na divákově ulpí a zůstane na něm přisátý ještě pár hodin po skončení závěrečných titulků.

ZÁHADA BLAIR WITCH má příběh jednodušší než myšlenkové pochody zkušeného dementa. Tři studenti vyrazí do lesa, aby natočili dokument o Blairské čarodějnici. Všichni tři zmizí. Celý film natočený v pseudodokumentárním stylu útočí na ten nejzákladnější lidský strach ze tmy a z neznáma. Jsou to naši věrní partneři z dob dětství, kdy temnotou vytvářovaná fantazie vytesávala z obrysů nábytku obrazy démonů a kdy se člověk bál zavřít oči, protože věděl, že až je znovu otevře, bude noční přízrak stát přímo před ním. V Záhadě Blair Witch nenarazíte na jediný speciální efekt, neuvíдите jedinou

Šestý smysl



vraždu a ani Blairská čarodějnice se nepříjde představit a stejně se budete bát. A možná i zvracet. To ovšem ne kvůli naturalistickým efektům, ale kvůli ustavičnému kmitání kamery. Díky tomu se doporučuje buď nadopovat kine-drylem, nebo alespoň nezvratet na své sousedy.

ŠESTÝ SMYSL je sice daleko sofistikovanější, podstatně líp natočený a zahraný (Bruce Willis vyhrál svůj boj s hereckou machou) a tvrdá pointa v závěru ho vynášá na post nejoriginálnějšího snímku posledního desetiletí, ale výsledek je stejný. Jak pravil mistr Yoda: „Budeš se bát. Budeš se hodně bát.“ Pravda, duchové, kteří hrají v Šestém smyslu prim, vidět jsou, ovšem přesto jejich děsivost po prvním vyjuknutí na diváka nevprchá. Důvody jsou tři - za a) většina lidí na duchy alespoň částečně věří - za b) nikdy nejste v bezpečí, duchové namají žádné mantinely, nemusí se za vámi šourat chodbou a vyrážet dveře, prostě se otočíte a oni za vámi stojí - za c) hrůza z duchů spočívá v tom, že nic nedělají. Jen tak stojí ve větru, zírají na vás, a hrozivost plyne z divákova očekávání, co se stane, až něco dělat začnou.

„Chcete vidět něco opravdu strašidelného?“ ptá se Dan Aykroyd v filmové verzi *Twilight Zone*. Můžete se mu klidně vysmát do obličeje. Nic děsivějšího než tyhle dva filmy vám stejně nabídnout nemůže.

Kdo to píše, ten to je, ten se strachy posere.

Eliška má ráda divočinu

Bum do bříska.

Komedie *Eliška má ráda divočinu* je autorským režijním debutem Otakára Schmidta. Tím se z persóny ověšené přídomek jako Štětínáč (divadlo Sklep) nebo létající impresário (Prology) stal navíc ještě nosičem titulu režisér. S plochou dráhou letu. A vzhledem k tomu, že scénář vznikl na základě jeho stejnojmenné knihy, můžeme najít mezi vánočními ozdobami přichycenými na rozložitém kmeni jeho aktivit ještě tu s názvem spisovatel. Ale pojďme od multitalenta k jeho dílu.

Eliška má ráda divočinu vypráví příběh plavčíka Marčela a cukrářky Elišky. Milá kremrolová královna kdysi dávno utekla z domova, aby se mohla s Marčem věnovat kabaretu. Dnes už je jejich vztah vzdálen prvnímu zamilování, na jaké jsme zvyklí jen mezi klauny a baletkami. Tedy onomu bláznivému zamilování, díky kterému to není velký piskající klaunský nos, co rudne, a její sukénka se nevzdává díky saltu mortale. Ale abychom jim nekrivdili, přiznejme jim, že jsou pořád ještě plni vášně. Ovšem už jim do toho začínají zasahovat i lidé kolem. Marčelo i Eliška žijí na malém městě, a tak on přes den honí holky na plovárně a ona pracuje v cukrárně. Plus občas vaří pro hosty baru Marčelova syna Micana. Večer však společně v Micanově baru předvádějí varietní čísla a sní o tom, že se vypraví na velké turné do Itálie. Sní o tom do chvíle, kdy je poklidná atmosféra jejich městečka rozbourána očekávaným příjezdem filmařů a slavného režiséra Motýlka. Protože, co se sní, je sen, a když se vzbudíš, tak jsi vzhůru.

„Tenhle film je nejkrásnějším výletem do sebe, který jsem kdy zažil“ říká o Elišce představitel

Eliška má ráda divočinu



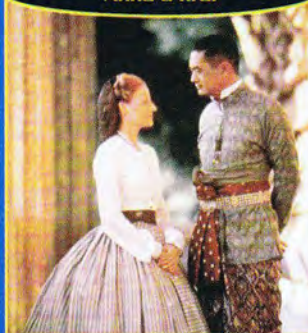
hlavní mužské role Bolek Polívka. „Jsem naštěstí ve věku, kdy mohu hrát zvetšelé čtyřicátníky i zachovalé šedesátníky. Už se těším, až budu říkat: Nevěř nikomu, komu je pod šedesát. V *Elišce* hraju chlapa, který by tak moc chtěl být Italem, že je italsější než oni a Italové by se od něj mohli učit.“

Ale Schmidt nesázel pouze na osvědčené hvězdy. Jako jsou například celer, pórek a kedluben. Dal šanci i méně známé zelenině. Titulní postavu vytvořila Zuzana Stivínová, která divadelní průpravu získala díky představení Cabaret v divadle Na zábradlí. „Nezažil jsem zodpovědnější herce než Bolek a Zuzana,“ hodnotí své hlavní představitele Otakáro. Konec konců měl dost času na to, aby si vybral přesně podle svých představ. Vzniku filmu předcházela řada diskusí, takže: „stačilo si o příběhu nejprve několik let povídat a pak ho jen natočit.“ A ještě potkat Martina Dejara. Ten totiž nejen že hraje hned dvě postavy (Marcelova syna

Micana a jednu tajemnou figuru, jejíž totožnost diváci odhalí až po dvou třetinách filmu), ale ještě se ho zúčastnil producent. A koho ještě uvidíme ve filmu, o kterém jeho tvůrce říká, že je pro diváky klipové generace? Veroniku Žilkovou, která si poněkud neobvykle zahrála erotický symbol, dále Jiřího Lábuse, Petra Vacka, Petra Čtvrtníčka nebo Davida Vávru. *Rozmarné léto* devadesátých let může začít.

Kdo to píše ten to je, tomu se to Elaškuje

Anna a král



Anna a král



novinky

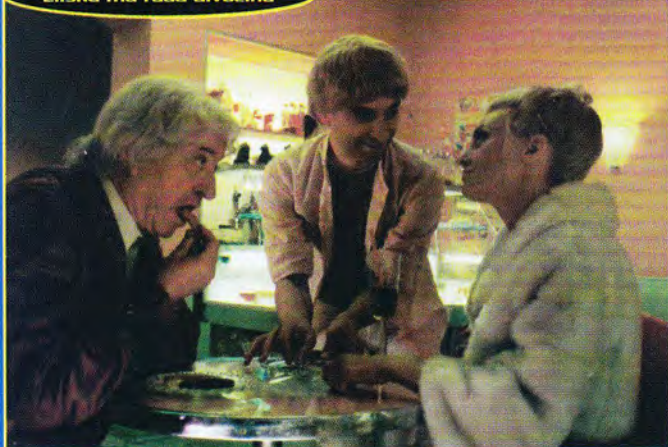
se svým filmem *ELIŠKA MÁ RÁDA DIVOČINU*. Kritika se o snímku vyjadřuje jako o „Rozmarném létě devadesátých let“ což znamená, že bazuka nebude.

■ 9. prosince *TIC-TAC* má jen dvě kalorie, a když ho budete olizovat, nebude vám smrdět z huby. Navíc, když ho do sebe budete házet po piklách, můžete vyhrát i auto. Pokud na něj ovšem půjdete do kina, nevyhrajete nic, naopak, ještě vám můžou v šatně ukradnout kabát. Koketovat s kulturou přináší svá rizika a tak jen ti nejodvážnější dokáží pohlédnout filmové stvůře do očí. *TRHÁK PANA BOWPINGERA* je zároveň i trhákem Stevea Martina. Tohle bělovlasé ztělesnění drastické komiky se spojilo se svým věrným režisérským souputníkem Frankem Ozem (Malý kráček hrůz, Promiň, jsi ženatý, Špinaví prohnili mizerové) a vrátilo se od romantiku nasáklých propadáků k žánru čisté komedie aby nám zaexcelovalo v příběhu o tom, že film se dá natočit i bez vědomí hlavní hvězdy.

■ 16. prosince se připravte na čistou hrůzu. *ZÁHADA BLAIR MITCH* vám rozvibruje žaludek a dokáže, že k vyvolání strachu nepotřebujete studio trikových efektů a potoky krve a kopce vnitřnosti (i když samozřejmě, nic proti potokům krve a kopcům vnitřnosti, tahle královna potěší vždycky) a že i s obyčejnou videokamerou dokážete natočit téměř geniální horor. *ANNA A KRÁL* je remake starého lovestory o lásce anglické vdovy ke královi Siamu. Dřív se to tedy jmenovalo Král a já, a pokud se nemýlím, hrála hlavní roli jedna sedmina statečných, dobešový plešoun Yull Bryner. Tady hraje Jodie Fosterová a kmenový herec Johna Woo - Chow-Yun Fat. Museli sebou dost hodit, aby to stihli odehrát dřív, než studio Walta Disneye vyrukuje se svou animovanou verzí.

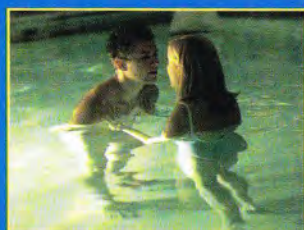
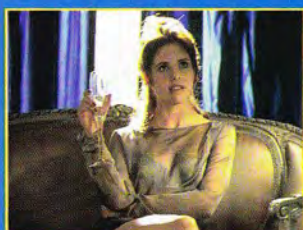
■ 30. prosince získáte *ŠESTÝ SMYSL* a vůbec vás to nebude těšit. Na nejnovější duchařský horor doporučuji vzít do kina náhradní trenýrky, můžou se hodit.

Eliška má ráda divočinu



Velmi nebezpečné známosti

Novodobý Valmont je na světě. Je posazený do současné doby a odehrává na Manhattanu.



Lějem se prolínají dnešní problémy mládeže, která zase není tak odlišná od té z minulého století. Mladý Sebastian je krásný, bohatý a znuděný. Každá dívka, na kterou se jen podívá, mu padne do náruče. Do určité míry to jistě není špatné, ale všechno se jednou okouká. A tak hledá jinou zábavu. Otázka je, jestli hledá jinou zábavu, nebo jenom chce těžší a těžší úkoly ze svého oboru.

Jeho nevlastní sestra Kathryn má podobné problémy. Je také krásná, bohatá a znuděná. A také ji už nebaví vybírat si z té řady chlapců, která před ní stojí. Chce

to ten život něčím přiostrit. Co takhle sázka? A o co?

Sebastian a Kathryn se spolu vsadí o nevinnost mladé půvabné Annette. Ta se totiž v jednom známém časopise zmínila, že svůj věneček nechá až pro svého manžela a to je pro Sebastiana velice zajímavé. Kathryn zase byla pokořena dívkou, o které si myslí, že jí nesáhá ani po kotníky, a chce, aby jí Sebastian dal za vyučnou. Před Sebastianem teď stojí dva úkoly. A jak se jich zhostí, to už zjistíte na videokazetě Velmi nebezpečné známosti, kterou si můžete půjčit ve video-půjčovně.

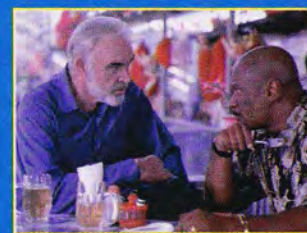
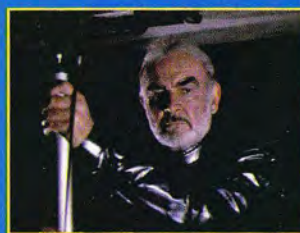
Past

Kdo na koho líčí? Sean Connery na Catherine Zetu-Jonesovou, nebo je to opačně?

Asi to bude úplně jinak. Jak to udělat, aby mohl člověk ukrást 8 miliard dolarů a nikdo si toho nevšiml? To se musí zvládnout ještě v tomto století, nejlépe na konci, protože nikdo netuší, co udělají počítačové sítě v bankách. A právě toto se honí hlavou zkušenému „zlodějíčkovi“ Robertu MacDougalovi. Zkusit to, nebo nezkusit? Zkusit. Nejdřív by to ale chtělo malou rozsvíčku.

K tomu mu poslouží jeden vysoký mrakodrap, ve kterém na zdi visí jeden menší Rembrandt. Místo něho pověsí, sice překrásný, ale přeci jen plakát Elvise Preslyho. Pojišťovna musí vyplatit 24

milionů dolarů jako pojistku, a to se jí zrovna nelíbí. Proto pověří svoji nejlepší agentku, aby vypátrala toho „zlodějíčka“. Jak ho ale chytit? Nejlepší by bylo na něco ho nalákat a pak spadne past. Jenže nikdo nepočítá s tím, že i mladá a krásná agentka pojišťovny se může zamilovat a pak těžko bude svého milého udávat policii. A tak si společně krádou, ale na každého jednou dojde a spadne klec. To by ale nebyl americký film, aby neskončil happyendem. Určitě by si ale před koncem milenia tento film nikdo neměl nechat ujít ve video-půjčovnách kam ho pro vás přináší Bonton Home Video. Třeba se přiučíte.



Hi-Lo Country

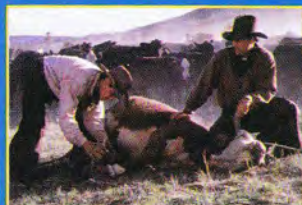
Život kovboje se skládá z honění krav a z lásek ke krásným ženám.

Fak ale ještě musí určitě bojovat proti okolním nepřízním osudu jako jsou např. velko-statkáři, kteří kovboje zrovna nemají příliš v lásce. No a když jim ještě odvádí ženy, tak to je teprve nenávidí.

Film Hi-Lo Country je natočený podle knihy Maxe Evance a vypráví příběh, který s odehrává po druhé světové válce v Novém Mexiku. Z armády se vrací mladý Pete, aby znovu začal farmařit na rodinné farmě. Takový farmaří, jako je Pete, ale nemají příliš světlou budoucnost. Mnoho jich již převálcoval

místní magnát Jim Ed Love, který těží z těžké válečné doby a skupuje všechno, co je na prodej. Zůstali ale taci, kteří se nedali a chtějí hospodařit na svém. I Pete má takový sen a snaží se ho splnit, seč mu síly stačí. Pomáhá mu v tom jeho kamarád, který těžce nese, že se jeho bratr dal do služeb k Evancovi. Oba hoši se ke všemu zamilují do stejné ženy a k tomu ještě vdané ženy.

Tento snímek je velice zajímavý a jestli někdo touží vrátit si o pár desítek let zpátky alespoň ve filmu, pak máte tu pravou příležitost.



Futuresport



Fíše se rok 2025 a svět je posunutý hodně, hodně dopředu. Neexistuje už žádný organizovaný sport a to není zrovna nejlepší řešení. Protože mládež pro samé rupy neví, co s volným časem. A tak se skupinka mladých lidí rozhodne, že s tím musí něco udělat. Futuresport je na světě. Kombinace drsného amerického fotbalu a baseballu. Nikdo ve chvíli, kdy se tento nadpozemský sport rodil, netušil, že bude zneužit proti lidstvu. Futuresport si oblíbilo mnoho mladých lidí a tak proč neudělat zápas dvou skupin?

Ale o co by se hrálo? Musí to být něco, co bude hráče dostatečně motivovat vydat ze sebe to nejlepší. Co takhle, kdyby se hrálo o celé území? Vítěz bude mít nadvládu nad celým světem.

Soutěž s Bonton Home Video

Jako obvykle jsme si na vás připravili tři více či méně záložné otázky, jejichž správné zodpovězení pěti z vás přinese výhru v podobě jedné z recenzovaných videokazet, takže se číňte, stojí to jednoznačně za to:

1. Jak se jmenuje režisér českého původu působící v USA, který před lety film zpracovávající klasičtější formou tematiku nebezpečných známostí rovněž natočil?

2. Jak se jmenoval poslední film ze série snímků o nesmrtelném agentu s kódovým označením 007, v němž si hlavní roli zahrál Sean Connery?

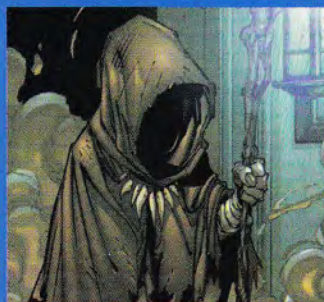
3. Ve kterém snímku si Wesley Snipes zahrál hlavní zápornou roli proti fyzicky obdařenějšímu Sylvesteru Stalloneovi?

Battle Chasers

Fantasy s cejchem mangy.

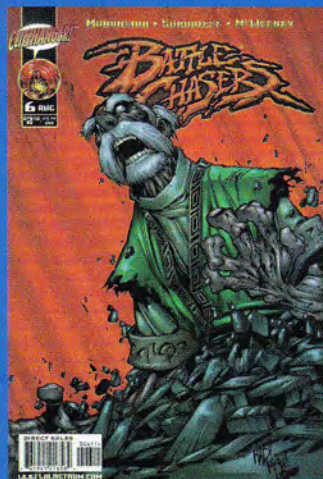


Svět už nějaký čas spolehlivě úpí pod diktátem Japonců. Ubozí bělokožci se musí pokorně hrbít nad svými lavicemi a psát do sešitů ta proklatá slova „Vilí vily vlně vyly“ až se z nich hulí víc než z osvětěmských pekárů. A to je jen jedna z mnoha potup vmetených do našeho obličejového svalstva.



Agilní Playstationy začali vytlačovat z trhu PCčka, po světě vítězoslavně dupou tamagochi a pokemoni, manga si na comicsovém trhu vybojovává čím dál větší místo a styl anime se pomalu prosáknul do kreslených seriálů jako močůvka do podzemní říčky. Ale ani to žlutým uzurpátorům nestačilo. Už je neuspokojovalo značkovat vizuální stránku díla podrážkami svých bambusových pantoflí. Začali měnit i obsah.

Asi nejvíce americký trh ovlivnila japonská hra *Final Fantasy VII*. Ta se stala tak úspěšnou, že si jí všimli i američtí producenti a jejich šedá kůra mozková se začala vlnit v příboji neodbytných otázek jak Atlantik za uragánu. První místo na otázkovém toptenu obsadila populární: „Proč lidi tahle hra tak bere?“. A producentům rychle došlo, že je to asi proto, že Japonci nabízejí něco úplně nového. Žádná vybledlá imitace vyžilého staříka Tolkiena, žádné házení bžuterie do sopek či hledání magických mečů - kolem Japonců se začala šířit zápach technofantasy. Můžete si sice drásat hlasivky výkřiky, že se mix sci-fi a fantasy ve hrách a knihách objevoval už v tak dávných dobách, že si je ani brontosauři nepamatují, můžete kolem sebe mávat sérii *Might and Magic* jak dítě rozžhaveným chrastítkem, nebude vám to nic platné. Většina tvůrců, kteří s technofantasy kokotují (pardon - kokotují), používají techniku (samozřejmě tech-



niku daleké budoucnosti) pouze k vysvětlení magičnosti světa a nadpřirozených schopností hrdinů, nebo ani to ne a hodí jí jen někam na závěr jako ozvláštnění. Nikomu se zatím nepodařilo spojit techniku s magií tak dokonale jako šikmookým dáblům. V jejich hrách jednou rukou vysekáváte do vzduchu magické obrazy a ukazováčkem druhé tisknete spoušť samopalu. Uspokojení pro každého. Navíc se technika, kterou se tvůrci ohánějí, nesnaží imitovat svět budoucnosti, ale je evidentně nesená v retro duchu a často se inspiruje elegantními tvary strojů z padesátých let.

Je jasné, že tohle všechno muselo Američany přitahovat jako panáčka kováčka zpěv magnetické bludičky. A comicsového kreslíře Joe Madureiru - který je příznivce mangy tak zapálený, že je vedle něj Palach dvouohý azbest - ještě víc. Táhl mu na dvaadvacátý rok a za těch šest let, co se proháněl branží, si stačil získat prestiž i renomé (v šestnácti začal u Marvela, aby dva roky poté dostal na starost jejich nejpopulárnější série - *Uncanny X-Men*), a tak se rozhodl, že se postaví na vlastní protěží. Pod hlavičkou nakladatelství Cliffhanger (*Danger Girl* a *Crimson*) začal vydávat mangou inspirované comics: *Battle Chasers*. Nemá to žádný vichr originality, Madureira pro-

stě vybírá z japonských (a občas i amerických) příběhů osvědčené chvaty a skládá je dohromady. Jsou tu všichni klasičtí fantasy hrdinové: bělovlasý kouzelník Knullan, válečník Garrison, který po smrti ženy zapíchl meč do barového pultu a teď se plně věnuje alkoholu, devítiletá dívka Gully se silou komanda Supermanů, bojový robot na útěku Calibretto, jenž se ovšem nejraději věnuje zahrádnictví, Red Monika, mrcha a nejprsatější dívka v dějinách comicsu, a samozřejmě spousta našťavaných démonů a obřích vlků. Na rozdíl od většiny svých kolegů, nevsadil Madureira jen na svou dokonalou akční kresbu, ale pokusil se vytvořit ze sympatických kliše sestavit solidní příběh, který bude čtenáře brát. A plán splnil na sto procent. Možná je to také proto, že si vzal si k roce zkušenějšího scenáristu Muniera Sharrieffa, s jehož pomocí vrazil do story jak velkolepé akční souboje, tak i humor a mírně odkapávané emoce.

Madureira je možná génius, ovšem je to ten nejlinější génius, který se kdy chopil tužky a barevných pastelek. Za rok a půl, kdy *Battle Chasers* vychází, stihl s vypětím všech sil vytvořit pouhých šest dílů - a to v tom posledním ještě místo dvacetičetř stránek nakreslil pouze dvanáct a zbytek zaplnil svým samostatným příběhem král americké mangy Adam Warren. Takže *Battle Chasers* sice je povinnost pro všechny milovníky mangy a fantasy, ovšem pro velmi trpělivé milovníky mangy a fantasy.

Jiří Pavlovský



Cypress Hill



Mimo Spojené státy není mnoho hiphopových kapel, které by si našly ve větší míře cestu k bělošskému rock and rollem odkojenému posluchačstvu. Byly to například De La Soul nebo Fugees, které se vymykaly agresivnímu hardcoru příjemnými melodiemi. Nebo Wu Tang Clan, Public Enemy či Naughty by Nature, které byly tak populární, významné nebo masivně propagované, že si přízeň Evropanů i přes bariéry všeobecně platných předsudků vydobyly. U Beastie Boys je to jasné, celkově bílý přístup a rockové metody z nich v jistém okamžiku učinily zdaleka nejoblíbenější hiphop i daleko za hranicemi fanoušků žánru. Do podobné kategorie snad patří i američtí Cypress Hill. V žilách jim koluje převážně hispánská krev a jejich výrazové prostředky jsou sice mnohem newskoolově ortodoxnější než je tomu u Beasties, ale stejně tak mají daleko i k hlavnímu proudu černošského



jádra této scény. I přes dominující rytmus tu prosakuje pro bílé ucho čitelnější melodika a zejména namísto hluboko posazeného a huhlavého rapu mužů černé pleti nabízí snadno identifikovatelný, odvázaný a bigbitově vykrýčený rap tmavě latinský.

V roce 1988 se sešli čtyři zakládající členové: synové kubánských emigrantů Sennen Reyes a Ulpiano Sergio (říkájí si Sen Dag a Mellow Man Ace) s newyorským Italoameričanem Lawrencem Muggerrudem (DJ Muggs), který už spolupracoval s rapperem Louismem Freesem alias B-Real (v současné době jsou už jen trio, jelikož Mellow Man kapelu opustil a vydal se na sólovou dráhu).

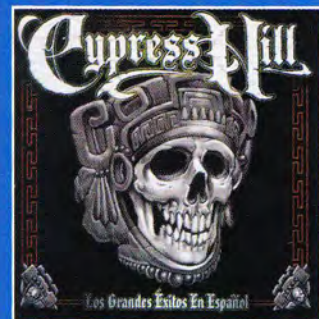
Svou hiphopovou partu nazvali podle Cypress Avenue, ulici v LA. V roce 1990 poprvé prorazili s kontroverzní gangsta skladbou How I Could Just Kill A Man, po které následovala smlouva s firmou Ruffhouse, kde vydávají dodnes. Debutové album z konce roku 1991 se stalo po opětovném vydání zmíněné skladby obrovským úspěchem. Získalo cenu za rapový objev roku v anketě vlivného hudebního časopisu Billboard a prodalo se ho celkem 2 milióny kopií. Z Muggse se rázem stal vyhledávaný producent, který pracoval s vyhlášenými hvězdami, jako byli House of Pain nebo Beastie Boys. Kapela vyrazila na vele-



důležitý putovní festival Lollapalooza poprvé v roce 1992. Skutečný mezinárodní průlom měl však nastat až v roce 1993, kdy vyšlo druhé album Black Sunday. Zde Cypress Hill dotáhli svou image k dokonalosti. Od té doby jsou s jejich deskami spojení kostlivci a jiné lebkoidní potvory všeho druhu, což jasně naznačuje silnou orientaci i na bílé rockové posluchače. I použité písmo pro logo kapely je jakoby heavymetalové. Společné aktivity s agresivními a radikálními bílými kapelami jako 7 Year Bitch nebo Rage Against the Machine na jedné straně a hvězdami americké rockové scény jako Pearl Jam a Sonic Youth na straně druhé, to vše v kombinaci s velice zajímavou hudební náplní a marketingem Sony Music zcela jasně přesvědčily všechny ostatní váhavce. Cypress Hill se stali hitem.

Alba číslo tři a čtyři již kapela vydala z pozice světové star. III (Temple of Boom) z roku 1995 nese všechny znaky díla velké kapely. Spousta hudebních celebrit v roli hostů, jasně výrazné singly (Throw Your Set In The Air, Illusions), promyšlený zvuk obohacený o zvukové a ruchové kudrlinky, bonusové druhé CD v ceně alba atd. Přesto naštěstí Cypress Hill udrželi kvalitu na dřívější úrovni. Někteří z těch, jenž kapelu objevili v rané fázi, sice tvrdili, že už to není takové, jako to bývalo, ale ve skutečnosti objektivní

námítku proti trojce (a zejména ne proti IV) nelze najít. Řada desek souboru je dosti vyrovnaná a vzhledem k tomu, že na nich nedošlo k výraznější stylové proměně, svědčí o jednom: Cypress Hill se hned od počátku podařilo objevit mimořádně životaschopný a originální hiphopový model skladeb. Výsledkem společného turné s Fugees a A Tribe Called Quest bylo remixové minialbum Unreleased and Revamped. Čtvrté a pravděpodobně nejlepší album vyšlo v roce 1998 s účastí hostů jako Wyclef Jean, Busta Rhymes, Gang Starr a Canibus. Je to určitě poměrně nejstříhší deska plná atraktivních rytmů a dotaženého rapování. Z obsahového hlediska si Cypress Hill stejně jako většina dalších kapel tohoto druhu nálepkou „explicit lyrics“ zaslouží. Je to poezie vesměs útočná, záměrně vulgární a vlastně i velmi příjemná. Nové album Los Grandes Éxitos En Español ovšem zatočilo nejvíce právě s texty.



CYPRESS HILL LOS GRANDES ÉXITOS EN ESPAÑOL

(RUFFHOUSE/SONY MUSIC BONTON)
Nebojte se, Cypress Hill nepřevlékli slova svých nejlepších skladeb (jde o album typu 'best of') do roucha beránčího. Význam se tu nemění, jen je angličtina nahrazena výborně znějící španělštinou. Už sama skutečnost, že si dali tu práci a nevydali jen pohodlně posbírané největší hity, stojí za pochvalu. Navíc ještě měkký románský jazyk vytváří opravdu kouzelný kontrast se zvučně málo pozměněnými skladbami. Výsledkem je vzácný případ Greatest Hits, které se vyplácí zakoupit i v případě, že vlastníte jednotlivá řadová alba. O tom, že jednotlivé kusy stojí za to, znalci už netřeba vyprávět. A ostatním nezbyvá než vyzkoušet a posoudit.

FariD Starman

P.S. Ve světě PC her si Cypress Hill získali místo letos soundtrackem pro Kingpin.

9/10

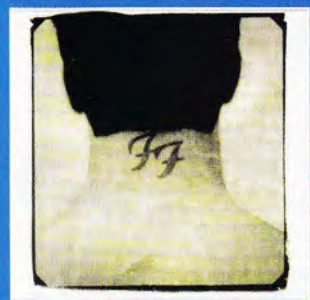
ALBOVÉ NOVINKY

Bývalý člen metalových Skid Row **Sebastian Bach** (*Bring 'Em Back Alive*); sportovně založená **Spice Girl Mel C** (*Northern Star*); vkusní popaři **Pet Shop Boys** (*Night Life*); rozlučka **Sonic Youth** (*Goodbye 20th Century*); křehká **Natalie Merchant** (*Live in Concert*); vykopávka hluboko z minulé dekády **T'Pau** (*Red*); americký bard **Beck** (*Midnite Vultures*); živý **Marilyn Manson** (*The Last Tour on Earth*); dvojCD **Metallica** se symfonákem (*S&M*); nová hiphopová hvězda **Nas** (*Nastradamus*); rapeři z filmu **Blade** **Mystikal** (*Let's Get Ready to Rumble*); zombie **Notorious B.I.G.** (*Born Again*); pohodáři **James** (*Millionaires*); ještě větší pohodáři **Muse** (*Showbiz*); britoidní Američané **Bush** (*The Science of Things*); ex-Suede spílmachr **Bernard Butler** (*Friends & Lovers*); sólo kamenná růže **Ian Brown** (*Golden Greats*); nejměkčí z Massive Attack **Horace Andy** (*Living in the Flood*); drogoví **Stone Temple Pilots** (*No.4*); hvězda reklamy na jeans **Mr. Oizo** (*Analog Worms Attack*).

FOO FIGHTERS
THERE'S NOTHING ...

(RCA/BMG)

Novinka od kapely, kterou lze charakterizovat rovnici Nirvana minus Cobain, předhazuje plný zvuk milujícím postgrungeovým posluchačům vydatnou porci poctivého amerického bigbitu. Foo Fighters se od Nirvany liší opravdu jen tím chybějícím Kurtem, jinými slovy jsou veselejší, energicky pozitivnější a méně charismatičtí. Asi jako dvojice Joy Division a New Order, ovšem v menším kontrastu. S názvem alba lze polemizovat, ztratit bylo možné ještě mnohem víc. Dopadlo to vlastně dobře. **8/10**



MICHAEL HUTCHENCE

(V2/Mute CS)



Hohřebním řečem se nelze vyhnout ani v tomto případě. S pevně uvázanou smyčkou kolem krku uklouznuvší boss australské kapely INXS „vydává“ své první (a poslední?) sólové album. Na obranu vydavatele nutno poznamenat, že jde ve velké většině o materiál nahraný ještě za života už trochu legendárního rockera. Moc hezky podvůdek jménem Slide Away (virtuální duet s Bonem z U2) zastupuje menšinu, ale chvilíhodně netrčí coby marketingová návnada. A poslouchá se to hezky. **7/10**

AUSTIN POWERS
O. S. T.

(Maverick/Warner Music)

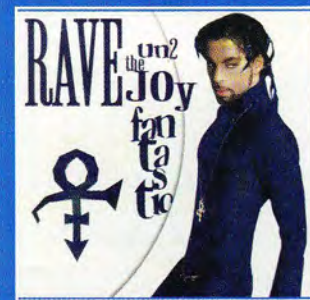


Lovojice písničkových soundtracků pochází patrně z nejúspěšnějšího filmu, který našinec neměl letos možnost vidět. The Spy Who Shagged Me je bláznivá komedie s Mikiem Myersem, která se získáním rozmanitých popových atrakcí neměla žádný problém: exkluzivní nová Madonna, R. E. M., Kravitz, Propellerheads atd. Ovšem projekt dle očekávání smrdí kalkulem (zejména druhé album More music ...). Je to hudba, sice docela příjemná, ale jakoby na úrovni figurek ze Star Wars. **5/10**

RAVE
UN2 JOY...

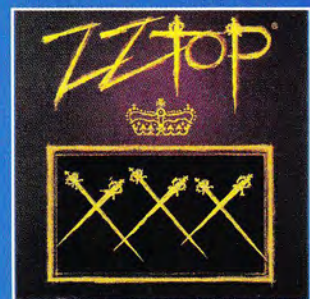
(NPG Records/BMG)

Na kytaru hraje jako Lucifer, tančí lépe než Jackson a skladatel je to od Boha. O+ alias Prince je důkazem kruté nespravedlnosti přírody (osudu, božského panteonu... jak chcete) co se týče rozdávaní talentu. K posilnění by si nemusel ani zvat výborné hosty (Ani DiFranco, Sheryl Crow, Chuck D) a stejně by nebylo pochyb o tom, že i tato novinka neklesne pod jeho nebeský standard. Někteří jsou si však rovní, a tak musíme zejména vyzdvihnout singlovku The Greatest Romance Ever Sold. **8/10**



ZZ TOP
XXX

(RCA/BMG)

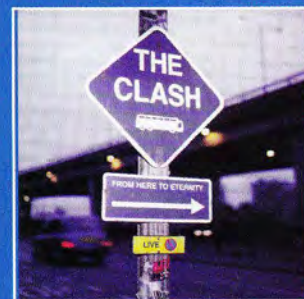


Vousatý soubor, který už nejméně deset let patří do kategorie protivných variací stále stejné polévky, připravil velepříjemné překvapení v podobě alba XXX. Princip je stejný, ale zvuk o grádu zajímavější a modernější, takže i z poctivého bluesorockandrollu se může stát poslouchatelná muzika. Kytarová razance minulosti byla ozvláštněna chaotickými „fuzzy“ efekty, přibyla tunu těžká hromada syntetických zvuků a tak trochu únavné sborové ZZ-refrézy ustoupily do pozadí. Bravo! **7/10**

THE CLASH
FROM HERE TO ...

(Columbia/Sony Music Bonton)

Nejdůležitější punk! V jeho světě blednou nejen „pretty ulitlé“ neopunk-rocky současných hitparád, ale i nejvážnější doboví konkurenti: hloupě samy sebe shodivší Sex Pistols i ostatní revolucionáři ročník 1976. Clash obstáli v čase, dokázali nejen bořit, ale i stavět (a navíc prodali tuny modrých jeansů a mobilních telefonů). From Here To Eternity je první živá kompilace (koncerty 1979-1982) a kromě archivního zvuku prakticky nemá ani jedinou závadu. Should I Stay? Ovšemže! **9/10**



EURHYTHMICS
PEACE

(BMG)

Když se mrtvola dobře nabalzamuje a uskladí za vhodných podmínek, její DNA lze použít bez obav a potíží k znovuzrození třeba i po deseti letech. To není případ Blondie, ale je to případ Eurhythmics. Klon není našťastí identický, zachoval si sice mladý vzhled, ale vnitřně příjemně dozrál. Skoro všechny písně na Peace jsou téměř stejně působivé jako rotující singl I Save The World Tonight: uklidněné, logické a v pravém slova smyslu romantické. Škoda jen, že duo nešlo do důsledků ve všech případech. **8/10**



PERRY FARREL
REV

(Warner Music)



Ferry Farrell je možná pro většinu lidí neznámé jméno, ale o kapelách, ve kterých působil, slyšel patrně i průměrně hudebně vzdělaný orangutan: jsou to Jane's Addiction a Porno for Pyros. Rev sdružuje četné hity, klasiku a rarity obou plus dva nové kousky od sóla Farrela. Záleží na tom, jak zmíněné duo typicky amerických kapel „můžete“, autor právě čteného textu je toho mínění, že se to „dá“. Kimberly Austin je každopádně píseň pro celou rodinu. **7/10**

Úvodem

Ke dnešnímu dni nám došly spousty dopisů. Ať byly takové nebo makové, největší počet reagoval na články Robinsona ml. v rubrice Retro. Jen pár jedinců nesměle zvedlo hlásek na jeho podporu - prý se konečně někdo odváží říci nahlas krutou pravdu. Starší hry dnes nikoho nezajímají, těm současným nesahají ani po kotníky a všichni lpí na klasice jen kvůli svým pomalým strojům. Drtivá většina z vás si naopak myslí, že Robinson je jedno z největších hováď, lemer, „píp, Ježíši, tuhle nadávku jsme ani neznali, krys, zrádco atd. I nám už trochu leze krkem, tak jsme mu zkrouhli jeho recenzi a stránku doplnili tou vaší. Tomu zaostanci jsme nechali jen kousek na krátký komentář. Snad budete s touto změnou spokojeni. Jinak samozřejmě stále čekáme na vaše nové výtvoř. | Připomínám, že maximální délka textu je 3.000 znaků včetně mezer.

SCORE

Zynaps

Po Lemmings přichází další recenze od čtenáře doprovázená komentářem Robinsona.

Zynaps je horizontálně skrolující vesmírná střílečka kdysi hojně provozovaná na legendárním ZX Spectru. Je to takový starší bráška *Tubular Worlds* a *Star Gunnera* a rozhodně mu nechybí nic z dynamiky, která dělá každou pořádnou střílečku střílečkou; z dynamiky hry, která zanechává váš svalovou křeč zachvácený palec zběsilé snaze nahradit autofire a zatímco se zbývajícími čtyřmi do akce zapojenými prsty ze všech sil snažíte jakž takž manévrovat a oddálit tak nevyhnutelné, elegantně vám do cesty nastrčí zbloudilou střelu. A vy sprostě nadáváte, bušíte zuřivě do klávesnice (ti, co se dostali dál do mladších sourozenců) a vyhrožujete překousnutím kabelu od zásuvky - zkrátka není nad to se u hry pořádně odreagovat. Na druhou stranu, pokud jste zvyklí používat klávesnici výhradně na psaní dopisů vaší senilní babičce a ke smažení dáváte přednost

pořádné pánvičce fikaně maskované za joystick, asi si výše popsaný orgáček nevychutnáte až do dna, ale ani s veselým klackem to nebude dvakrát jednoduché. Ještěže se v emulátoru dá použít save/load, to na Specymu nebylo. Tam jste se topili v adrenalinu a doufali, že vás něco neudělá ze zálohy.

Celá hra má 12 levelů zakončených typickou přestřelkou s bossem (nebo dvěma (nebo čtyřmi)). První tři jsou k vám ještě relativně přátelské a s pořádnou hromadou štěstí a obrovským pytlek naletaných hodin na zádech se ještě dají udělat beze ztrát. Dál už se s vámi hra přestává mazlit a pěkně zostra se vám snaží natrhnout p... lást štítů. To ostatně není zas až tak složitá věc - vaše nebohá raketka totiž při střetu s címkoli okamžitě exploduje, snad s výjimkou okolních statických objektů - o ty se lze „opřít“, ale jakýkoli čelní (nebo temenní (!)) náraz do sebelepší nerovnosti vás nemilosrdně okrade o jeden drahocenný život a těch, jak všichni, kdo mají s hraním her něco společného, ví, není nikdy dost. *Zynaps* vám sice do začátku nadělí

hned tři, ale můžete si být absolutně jistí, že vám dá brzy pocítit, jak malým číslem může trojka někdy být.

Tak to bychom měli a teď si povíme něco o vybavičce. Co by to bylo za střílečku, kdybyste si na čištění obrazovky nemohli nasbírat pořádné nádobíčko. V *Zynapsech* sice není moc velký výběr, ale na kvalitě hry to nic nemění. To máte tak - po sestřelené skupině nepřátelských objektů zbudě fialová pulsující bublina. Tu lze sebrat dvěma způsoby: buď na ni jednoduše naletíte, čímž se cyklicky přepne typ upgradu (zrychlení, kadence, tenisákovité bombičky, zaměřovač, naváděné střely); nebo před tím, než se po ní vrhnete, chvíli podržíte střelbu a následným sebráním vybraný upgrade aktivujete. A abyste se moc nenudili, musíte systémy ještě průběžně dobíjet. To se děje sebráním nějaké té energo-bublíny - tím druhým způsobem. Je neuvěřitelně osvěžující, když vám uprostřed bojů klesne kadence nebo při průletu rojem meteoritů rychlost - dobíjení se zkrátka vyplatí. Co se týče nepřátel, je hra na svou velikost nečekaně variabilní - máme tu pozemní věžičky, hadovité pneumatiky, svižné helmy, rakety země-vzduch, rakety vzduch-vzduch, zkažená žlutá vejčička (vzduch-puch), spoustu neuvěřitelně rychlých objektů různého druhu a dostat vás může i nějaká ta zbloudilá střela, které většina nepřátel mnohdy v hojném počtu sype a z nichž dobrá polovina je samonaváděcích, takže po vypálení zabloudí přímo k vám. To je pak radosti.

Aleš Veselý

Názor

Zynaps je zatím ze všech starých her, které se mi dostaly do ruky, zdaleka nejhorší. Musím poděkovat Bohu, že jsem léta, kdy byly podobné hry vyráběny, trávil daleko od počítačů a elektroniky vůbec. Při hraní zaprášených *Zynapsů* jsem střídavě dával a plakal. Velice se divím, že takový otravný zážitek nezanechal na zdejší herní populaci vážnější následky.

Celá hra by se dala stručně charakterizovat podtitulkem - „Válka flusů“. Vaším úkolem je zachránit váš žlutý flus před bandou červených, modrých a šedých flusů. Na konci každé mise vás čeká Don Kemr, velký superflus. Jedete prostě zleva doprava a střílíte. Nejotravnější je, že každý výstřel musíte odpálit jedním zmáčknutím firu. Vy, kteří nemáte hydraulickou ruku, jste téměř bez šance. Krom toho jsou flusy těžko sestřelitelní, a protože chybí možnost ukládání pozice, budete flusat donekonečna. *Zynaps* můžu doporučit pouze lidem bez jediného náznaku grafického citění nebo těm, kteří mají stále sucho v ústech. Ti si alespoň jednou za čas odflusnou.

Robinson ml.



score

75%



J R C S H O P

Ceník her na PC CD-ROM platný do 31. prosince 1999

Ke každé zakoupené hře v prodejnách JRC malé vánoční překvapení

HRY KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

ARGO ADVENTURE	Sleva	399
BRANY SKELDALU	Sleva	599
COLONY 28	Sleva	299
DRACÍ HISTORIE	Sleva	299
DREAM LAND	Sleva	299
COOKA	Sleva	399
HORKÉ LETO	Novinka	299
HORKÉ LETO 2	Novinka	299
HOVNÍVALOVÉ	Novinka	399
HUSITA	Novinka	599
HYPERCORE	Novinka	999
KNIGHTS&MERCHANTS	Novinka	399
PARANOIA 2	Novinka	599
PODLA	Novinka	299
PODLA 2	Novinka	299
POSEL BOHŮ	Novinka	499



VE STÍNŮ HAVRANA
ZLODEJ

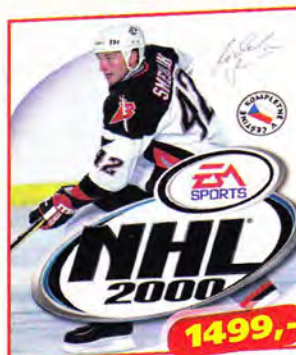
HRY S ČESKÝM MANUÁLEM

ABOMINATION	Novinka	1499
AGE OF WONDER	Novinka	1499
ALIEN VS PREDATOR	Sleva	1199
ALPHA CENTAURI	Sleva	299
BLADE OF DESTINY	Sleva	999
BRAVEHEART	Sleva	999
CAESAR 3	Sleva	1799
CIVILIZATION CALL TO POWER	Novinka	1499
CODENAME EAGLE	Novinka	1199
COMMANDOS	Novinka	999
COMMANDOS BEYOND	Novinka	1599
DAIKATAN	Novinka	1599
DARKSTONE	Novinka	1599
DIABLO 2	Novinka	1599
DISCWORLD NOIR	Sleva	1199
DISNEY CLASSIC	Sleva	1199
DONALD-KACER DONALD	Sleva	1599
DRAKAN	Novinka	1599
DRIVER	Novinka	999
DUNE 2000	Novinka	1599
DUNGEON KEEPER 2	Sleva	99
DUNGEON KEEPER-MISE	Sleva	99
EARTH 2140 MISE	Sleva	799
EXPENDABLE	Novinka	1499
EXTREME BIKER	Novinka	1599
FA PREMIERE LEAGUE	Novinka	799
FALLOUT 2	Novinka	1499
FIFA 2000	Novinka	1699
FLEET COMMAND	Novinka	1699
FLIGHT UNLIMITED 3	Novinka	1599
FLY	Novinka	1499
FORCE 21	Novinka	1599
GABRIEL KNIGHT 3	Novinka	1499
GRAND THEFT AUTO 2	Novinka	1599
HALF LIFE	Sleva	1199
HERETIC 2	Sleva	1199
HEROES OF M&M 3	Sleva	1499
HIDDEN & DANGEROUS	Sleva	1199
HIND+APACHE+FT6	Novinka	1499
HOMEWORLD	Novinka	1599
CHESSMASTER 7000	Novinka	1599
IMP. GALACTICA 2	Novinka	1799
INDIANA JONES	Novinka	999
JAGGED ALLIANCE 2	Novinka	799
JAZZ JACKRABBIT 1+2	Novinka	1599
KINGPIN	Novinka	1599
LANDS OF LORE 3	Novinka	1599
LEG. ALLEY	Novinka	1499
MIGHT & MAGIC VII	Novinka	1599
MONACO GP	Novinka	999
MORTYR	Novinka	1199
MOTORACER 2	Sleva	1199
NASCAR REVOLUTION	Sleva	1499
NBA 2000	Novinka	1599
NEED FOR SPEED 4	Novinka	1499
NHL 2000	Sleva	799
NHL 99	Sleva	1599
NOMAD SOUL	Novinka	1499
NOCTURNE	Novinka	999
OFFICIAL F1 RACING	Sleva	1199
OUTCAST	Novinka	1599
PANZER GENERAL 3D	Novinka	1599
PHARAOH	Novinka	799
POPCLOCKUS 3	Sleva	1499
PRINCE OF PERSIA 3D	Novinka	1699
QUAKE 3-ARENA	Novinka	1499
RALLY 99	Novinka	1599
RAVENANT	Novinka	999
RAYMAN 2	Novinka	999

RED ALERT	Sleva	799
RED ALERT+MISE	Sleva	1199
REDNECK RAMPAGE 2	Sleva	599
REQUIEM	Sleva	799
REVOLT	Sleva	1499
REZIDENT EVIL 2	Novinka	1199
ROGUE SPEAR	Sleva	1499
SETTLERS 3	Sleva	1599
SEVEN KINGDOMS 2	Novinka	1499
SHADOW COMPANY	Novinka	1499
SHADOW MAN	Novinka	1599
SILENT HUNTER 2	Novinka	1599
SIN	Novinka	999
SIM CITY 3000	Novinka	999
SOUL REAPER	Novinka	1599
SPORTS CAR GT	Novinka	1599
STAR TRAIL	Novinka	299
STAR WARS-EPISODE I	Novinka	1799
STAR WARS-RACER	Sleva	1199
STARTRAC	Sleva	1199
SUPERBIKES	Sleva	1599
SWAT 3	Novinka	1599
SYSTEM SHOCK 2	Novinka	1599
TA KINGDOMS	Sleva	1199
TEST DRIVE 5	Sleva	999
THEME PARK WORLD	Novinka	1199
THIEF-DARK PROJECT	Sleva	1599
TIBERIAN SUN	Sleva	999
TOMB RAIDER 3	Sleva	1599
TOMB RAIDER 4: LAST REVELATION	Sleva	1599
TONIC TROUBLE	Novinka	999
TUROK 2	Novinka	1199
ULTIMA ASCENSION	Novinka	1599
UNREAL TOURNAMENT	Novinka	1599
URBAN CHAOS	Novinka	1599
WHEEL OF TIME	Sleva	999
WORMS ARMAGEDDON	Sleva	1699
WW II FIGHTER	Sleva	1599
X WING ALLIANCE	Sleva	1599

SVĚTOVÁ KLASIKA-LEVNĚ HRY S ČESKÝM MANUÁLEM

APACHE HAVOC 499
APACHE LONGBOW 399



ATOMIC BOMBERMAN	Sleva	399
BLOOD 2	Sleva	499
CARMAGEDDON	Sleva	499
COMBAT CHESS	Sleva	499
CREATURE SHOCK	Sleva	399
CROC	Sleva	499
DARK OMEN	Sleva	499
DARK REIGN	Sleva	499
DIABLO	Sleva	499
DUKE NUKEM 3D+MISE	Sleva	499
EASTERN FRONT	Sleva	399
F 14 FLEET DEFENDER	Sleva	499
F1 RACING SIMULATOR	Sleva	499
FAT18 HORNET	Sleva	399
FALCON 3.0	Sleva	499
FIFA 98	Sleva	499
FIGHTER PILOT	Sleva	599
FIGHTING FORCE	Sleva	499
FLIGHT UNLIMITED 2	Sleva	499
FUTURE COP	Sleva	499
GRAND PRIX 2	Sleva	499
GRAND PRIX LEGENDS	Sleva	399
HIND	Sleva	499
CHESSMASTER 5500	Sleva	299
INT. RALLY CHAMPION	Sleva	499
LARRY CASINO	Sleva	599
LORDS OF MAGIC	Sleva	499
MECHWARRIOR 2	Sleva	499
MORTAL KOMBAT 3	Sleva	499
MOTORACER	Sleva	499
NEED FOR SPEED 3	Sleva	499
NHL 98	Sleva	499
ODDOWORLD 2 ABE EX.	Sleva	499
PITFALL	Sleva	599
PRO PILOT 98	Sleva	499
PRO PINBALL TIMES	Sleva	499
QUAKE	Sleva	399
RAILROAD TYCOON	Sleva	499
RAYMAN	Sleva	499
RECOIL	Sleva	499
REDLINE RACER	Sleva	599
RED BARON 2	Sleva	499
SETTLERS	Sleva	499
SETTLERS 2	Sleva	499

SHANGAI DYNASTY	Sleva	499
SIM CITY 2000	Sleva	499
SYNDICATE	Sleva	499
SYSTEM SHOCK	Sleva	499
THEME HOSPITAL	Sleva	499
THEME PARK	Sleva	499
TOMB RAIDER 2	Sleva	499
TOTAL ANIHILATION	Sleva	499
TRESPASSER	Sleva	499
ULTIMATE RACE PRO	Sleva	499
UNREAL	Sleva	599
WARCRAFT 2	Sleva	399
WORMS	Sleva	499
X COM APOCALYPSE	Sleva	499

OSTATNÍ HRY

ACES COLLECTION	Sleva	999
ACTIA POOL	Sleva	1199
AGE OF EMPIRE 2	Sleva	1999
BALDUR'S GATE-MISE	Sleva	1599
BATTLETECH-MECHCOMMANDERS	Sleva	999
BIRTHRIGHT	Sleva	499
BUST AND MOVE 2	Sleva	499
CAESAR 2	Sleva	599
CARMAGEDDON 2	Sleva	999
CIVILIZATION 2-TEST OF TIME	Sleva	1599
CODE RED-MISE K RED ALERTU	Sleva	99
COLLIN MCRAE RALLY	Sleva	799
CUTTHROATS	Sleva	1699
EXPERT POOL	Sleva	1599
EXTREME TENNIS	Sleva	799
EXTREME WATER SPORT	Sleva	799



FA PREMIERE MANAGER 2000	Sleva	1799
FALCON 4	Sleva	1599
GANGSTER	Sleva	599
GEX 3D	Sleva	499
GOLF	Sleva	499
GRAND PRIX 500	Sleva	1499
GRAND THEFT AUTO LONDON	Sleva	1599
GTA + GTA LONDON	Sleva	499
HEAVY GEAR 2	Sleva	1199
HERCULES	Sleva	1499
JEDI KNIGHT+MISE	Sleva	1199
KING QUEST 8	Sleva	299
LIFE WIRE	Sleva	50
LORDS 2 - DATA	Sleva	699
LORDS OF REALMS 2	Sleva	499
MAGIC & MAYHEM	Sleva	1199
MICROMACHINES V3	Sleva	1799
MIDTOWN MADNESS	Sleva	599
MONKEY ISLAND 3	Sleva	1599
MUSIC 2000	Novinka	999
MYST MASTERPIECE COLLECTION	Novinka	1599
NASCAR 3	Novinka	599
OUTLAWS	Sleva	1199
POKER NIGHTS	Sleva	1199
QUAKE II	Sleva	999
QUAKE II - MISE	Sleva	999
RETURN TO KRONDOR	Sleva	1599
ROLLERCOASTER TYCOON	Sleva	699
SETTLERS 3-NOVE MISE	Sleva	999
STAR TREK COMPLETION	Sleva	1799
STAR TREK KLINGON	Sleva	999
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	Sleva	1599
STARFLEET COMMAND	Sleva	1499
STREET WARS	Sleva	999
SW EPISODE1 INSIDE GUID	Sleva	799
SWAT 2	Sleva	799
TOCA	Sleva	99
TRANSARTICA	Sleva	399
TRANSPORT TYCOON	Sleva	499
TRIAZZLE	Sleva	1799
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	Sleva	1799
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	Sleva	499
UPRISING 2	Sleva	499
V RALLY	Sleva	499
WARZONE 2100	Sleva	799
WING COMM. PROPHECY	Sleva	699
Z+MISE	Sleva	699

NEJLEPŠÍ PRODEJNY

BRNO: Báhoňská 7, tel. 05 - 42 22 12 60 • ČESKÉ BUDĚJOVICE: Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • FRYDEK-MÍSTEK: Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • HRADEC KRÁLOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • OSTROV: Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • PARDUBICE: Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • PLZEŇ: Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • ÚSTÍ NAD LABEM: OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 1218 • JRC HW SERVICE: Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 - 2051 3333

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON J R C

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6,
TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

ANO, OBJEDNÁVAM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ:

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 Kč JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO: _____ PSČ, MĚSTO: _____
ADRESA: _____ TEL.: _____
DATUM: _____ PODPIS: _____

SCORE 72/99

KOMPLETNÍ CENÍK HER VČETNĚ NABÍDKY ENCYKLOPEDIÍ A JOYSTICKŮ ZAŠLEME NA VYŽÁDÁNÍ.

www.jrc.cz



ZMĚNA CEN VYHRAZENA

inzerce

prodám .. koupím .. vyměním

prodám

■ Prodám orig. hry X-Wing Alliance (1.100 Kč), Expendable (650 Kč), NHL 99 (550 Kč). Pište na adresu: Petr Mišek, Jeseniova 122, 130 00 Praha 3. Tel.: 02/71771220.

■ Prodám orig. hry: Dreamland Final Solution (890 Kč), Archimedean Dynasty (CZ manuál) (100 Kč). Vše ve výborném stavu v orig. krabici a s manuálem. Tel.: 02/71736749, volejte po 17.00 hod.

■ Prodám orig. hry: Rollcage (300 Kč), Expendable (200 Kč), při rychlém jednání Wipeout 2097, zdarma. Tel./Fax: 0321/720047.

■ Prodám orig. hru Warhammer 40 K. Chaosgate (manuál + krabice) (800 Kč) a orig. hru Trespasser (manuál + krabice) (400 Kč). Tel.: 02/4011330.

■ Prodám PC CD hry Baldur's Gate - Tales of the Sword Coast (800 Kč) a Brány Skeldalu (500 Kč). Tel.: 067/7911634.

■ Prodám hry na PC: Gabriel Knight 2 (550 Kč), Doom 2, Wizardry 7, Simon The Sorcerer 2, Mortal Kombat 3, Warcraft 2, každá (350 Kč). Theme Park, King's Quest 7, ROA: Star Trail bez manuálů, každá (280 Kč). Encyklopedie (20 CD) (600 Kč) + poštovné. Tel.: 0602/261776.

■ Prodám orig. hry na PC: NHL 2000 (1.000 Kč), World Cup (500 Kč), FIFA 2000 (1.000 Kč), FIFA 99 (650 Kč), Zloděj (300 Kč), Polda (350 Kč), Fussball (200 Kč), Actua Tennis (300 Kč), Sport fever (200 Kč), Hard Trilogy (300 Kč). Vše ve 100% stavu, při koupi 2 a více her sleva. Tel.: 019/7982691.

■ Prodám 20 orig. her na Segu mega drive. Pouze dohromady. Všechny hry ve skvělém stavu a s manuálem. Tel.: 0603/328503.

■ Prodám orig. hry na PC v dobrém stavu i s manuálem a krabicí: Discworld Noir (999 Kč), Star Wars: Rebellion (799 Kč). Dohoda možná. Tel.: 02/4015123, i záznamník.

■ Prodám orig. hry za následující ceny: Tomb Raider 2 (300 Kč), Rally

Champions (250 Kč), EF 2000 2 CD (300 Kč), Atlantis 4 CD (700 Kč), Worms Reinforcemens (100 Kč), Agent Mlčnák + 7 dní a 7 nocí za cenu poštovního, Earth 2140 (50 Kč), vše ve 100% stavu + krabice a manuál.

■ Prodám orig. hru Blood 2 s manuálem, 100 % stav, cena (1.000 Kč), při rychlém jednání sleva (100 Kč). Tel.: 0339/415705 nebo e-mail: bubli08@oag.cz.

■ Prodám orig. hry: Gooka (190 Kč), Fifa 97 (190 Kč), NHL 98 (400 Kč), Need for Speed 2 (400 Kč), Tomb Raider (300Kč), Sin (600 Kč), Carmageddon 2 (1.200 Kč), Hovniválové (190 Kč), Conquest of the new World (400Kč), Die Hard Trilogy (700 Kč), CD Horror Mania 29 her (250 Kč), Stonekeep (400 Kč), Earth 2140 (500 Kč), 202 Games Spezial (200 Kč), 201 Games 4 You (200 Kč), Island Peril (200Kč), The Neverhood (600 Kč). Dále Level CD: 11/96 (40 Kč), 1/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97 (1ks/50Kč), dále Excalibur CD: 58 (50 Kč), dále Score CD: 58, 48, 44 (1ks/50Kč). Dále prodám osmitlačítkový joystick Fighter 2001 (400 Kč). Hry z této nabídky možné vyměnit za hry: Need for Speed 4, Driver, Kingpin, Monkey Island 3, Blood 2, Polda, Aliens vs. Predator, Resident Evil 2, Falcon 4.0. Tel.: 0331/ 363283 (jen od 14.00 do 17.00 hod.) E-mail: jh-powerpoint@seznam.cz.

■ Prodám hru: NFS 3 + cheaty (400 Kč), orig. hry bez manuálů a krabic: Spec Ops (600Kč), Die Hard Trilogy (250 Kč), Stonkeep (200 Kč) Earth 2140 cz (250 Kč). Dále prodám cheaty ke hrám cena pouze za úhradu nákladu. Tel.: 0338/333580. E-mail: kldner@pt.bohem-net.cz.

■ Prodám orig. hry: FIFA 97 (250 Kč), Marstaxi (99 Kč), cover CD různých časopisů (50 Kč). E-mail: cestazak@centrum.cz.

■ Prodám orig. hru NHL 2000 + krabice a manuál. Týden stará, ve výborném stavu. Cena (999 Kč). Tel.: 02/3117410. E-mail: mitrovsky@seznam.cz.

■ Prodám orig. hry: Motoracer 2 (800 Kč), FIFA 99 (500 Kč), Ignition (300 Kč), Jazz Jackrabbit 1 + 2 (400 Kč) a Paranoia 2 (150 Kč) Tel.:

0312/672248, e-mail: dejvidch@post.cz.

■ Prodám orig. hry Command & Conquer a Z s manuálem a krabicí (700 Kč) obě a (350 Kč), jednotlivě. Tel.: 0603/718147, e-mail: marek.nozka@post.cz.

■ Prodám orig. hry na PC: Swigridova kletba (300 Kč), Jurassic Park (200 Kč), Ultima Under World (500 Kč). Adresa: Ondřej Kolařík, Kosmonautů 167, 405 01 Děčín 27. Tel.: 0412/524153.

prodám sestavy

■ Prodám PC P2 433 Mhz Intel 64 MB SDRAM, zákl. deska P 3, zvuk, FDD, CD m. 44x, klávesnice, myš, graf. RIVA 16 MB v AGP, 17 dig. m. (85 Hz), Win. 98, záruka. Cena (28.400 Kč). Tel.: 0606/303702.

■ Prodám PC AMD K6 2 - 3D 350 (400) Mhz, 32 MB DIMM (100 Mhz), HDD Western Digital 4,3 GB (Western Digital, 1 rok záruka), 32x speed CD-ROM, FDD, Sound Blaster Pro compatible - ADDONICS - (Wavetable, 3D sound), joystick, 2 reproduktory, 14 monitor (Philips), cena dohodou, levně. Tiskárna Canon BJC-250, cena (3.300 Kč), vše je v perfektním stavu. Tel.: 0454/51335, Skuteč.

■ Prodám AT, Intel Pentium 233 MMX, 1x 64 MB DIMM, SVGA ATI 3D Rage 2 + 4 MB, Voodoo 3Dfx 4 MB, Sound Blaster AWE 64, HDD 3,2 GB, CD-ROM 32x Samsung, FDD 3,5, klávesnice, myš, hru Alien vs. Predator - orig. 2 CD (13.800 Kč). Tel.: 05/43422236, 05/578620, 0603/170423.

■ Prodám CYRIX 6x 86 200 Mhz, 8 MB RAM, 1 GB HDD, 36x CD ROM, zvuková karta ESS technology, grafika S3 Trio 1 MB, 14 color monitor, aktivní repro, klávesnice, myš. Rok a půl starý (CD ROM půl roku). Cena (10.000 Kč). Tel.: 0606 / 960 635.

■ Prodám asi rok používané PC Pentium, 166 Mhz, 16 MB RAM 3D karta Voodoo 3D fx 4 MB resolution 800x600 65 k color. Graf. karta ATI, zvuk. karta SBPRO, Hard Disk 265 MB, klávesnice, myš, disket. jednotka 3,5 CD-ROM 12x repro zabudováno v počítači. Dále Win.95, software, hry. Popřípadě zaškolím. Cena (15.000 Kč). Dále ještě prodám orig. hru Brány Skeldalu + manuál a krabice. Tel.: 0342/335635 nebo 0602/125503.

prodám graf. karty

■ Prodám graf. kartu ASUS RIVA TNT 16 MB SDRAM (3.500 Kč), procesor P 2 Celeron 333 Slot 1 + chladič

s ventilátorem (2.000 Kč), dále HDD Seagate Medalist 6531 6,4 GB (3.900 Kč), 2 roky záruka. Tel.: 067/7911969.

■ Prodám graf. kartu 3D ATI RAGE 2 C 4 MB, starou 9 měsíců. Původní cena (1.400 Kč), nyní prodám (1.100 Kč), možná sleva. Tel.: 0506/415735, volejte po 18.00 hod.

■ Prodám 3 Dfx Voodoo 2 PCI 12 MB RAM: Glide, Direct 3D, OpenGL - 800x600, ovladače na CD záruka do 2/2000, skříň Desktop se zdrojem 200 Wattů, záruka do 1/2000, starší zdroj 200 wattů AT funkční, Receiver Pioneer SX 303 RDS - 2x 50 wattů, Loudnees, 30 paměti atd. D.O. - ceny dohodou. Levně. Tel.: 0604/520947 nebo 0504/411583.

■ Prodám graf. kartu SIS 8 MB AGP s TV OUT. Cena (1.000 Kč). Tel.: 0603/727679.

■ Prodám grafickou kartu Voodoo Banshee s čipem Voodoo 2 + 2D výkon hardwarová podpora všech rozhraní, AGP, 16 SDRAM. A dále graf. kartu Riva 128 2D výkon, hardwarová podpora Direct 3D, Open GL, AGP, 4SGRAM. Tel.: 02/6922772. E-mail: leosg@volny.cz.

prodám ostatní

■ Prodám CD-ROM drive Goldstar GCD-R 580B 8 speed (800 Kč), HDD Seagate Medalist 3,2 GB, 5400 RPM (5.000 Kč). Tel.: 02/4015309, volejte od 16.30 do 19.00.

■ Prodám oficiální příručky Strategie pro hry: Falcon 4.0, Half-Life, Sim City 3000 a Star Craft. Tel.: 0603/970083.

■ Prodám Score č. 45-69 ve 100% stavu (500 Kč), k tomu zdarma č. 4 Level. Tel.: 02/6842487, Barbora.

■ Prodám starší čísla časopisu Score, Klan, Gamestar, Excalibur, Level za výhodnou cenu. Takle vše s CD. Tel.: 0344/495437.

■ Prodám 16 bit. TV computer BBC 688 včetně adaptéru a dvou joypadů. Český manuál. Přidám orig. hru - závodní motorky, vše málo používané a orig. zabaleno - jako nové. Dříve včetně orig. hry (4.500 Kč), nyní (3.000). Tel.: 0205/23528, záznamník.

■ Prodám Score CD 57-70, kromě č. 61 (od č. 63 jsou 2x CD). Cena (750 Kč). Dále Level CD 5/95, 2 CD 10/97, 1/98 - 9/99 kromě č. 9/98, cena (1.200 Kč). Klan CD č. 2, 3, 8, 12, 13, 16, 18, 23, 29-31 (300 Kč). Dále prodám orig. Win. 95 CD + tvorba nápovědy CD (500 Kč), MS-DOS 4 diskety 6.22 certifikát, manuál (200 Kč). Tel.: 0168/684472.

Inzerát měsíce:

Amiga je stále jednou z našich favoritů. Pokud i vy přemýšlíte o tom, že byste započali hry, které Robinson ve své rubrice tak zásadně odsuzuje, nabízíme vám jako inzerát měsíce nabídku Martina Bodnára ze Žamberka.

■ Prodám Amiga 600: plno her, HDD 85 MB, myš + podložka, joypad, cena (3.800 Kč). Pište na adresu: Martin Bodnár, Nádražní 608, 564 01 Žamberk. Tel.: 0603/904998.

■ Prodám poč. hernu - 4x PC 300, 1x PC 150, SW Pro VR, Hel. VFX 1 AJ. Velmi levně. Tel.: 0602/100522.

■ Prodám joystick Quick Shot QS - 206 (digitální i analogový, ladění os X a Y, ladění citlivosti, 4 tlačítka + páčka na ovládání střel, prepínací funkce: throttle a hat, délka kabelu 2,2 m), koupený na Vánoce minulého roku - od té doby nepoužívaný, původní cena (1.900 Kč), nyní (1.500), dále prodám hry s manuálem. The 7th Guest (300 Kč), U.S. Navy Figh- ters (400 Kč) a Paranoia 2 (200 Kč). Tel.: 02/7812957.

■ Prodám zvuk kartu (ISA) Creative labs VIBRA 16S s Radiotunerem + anténa, software (manuály+ovla- dače), velice kvalitní za pouhých (750 Kč), Z-pásmové repro 2x 180 W (výstup na sluchátka, mic. výstup) síťový adaptér na 220 V (570 Kč), graf. kartu S3 Trio 64 max.1280/1024, PCI, (350 Kč), mož- nost koupit vše (1.800 Kč) + 2 plné verze her Half-Life a Commandos zdarma nebo vše vyměním za 1x 32 MB EDO RAM či HDD kolem 2 GB. Tel.: 0642/205156, volejte po 16.00 hod. Radek.

■ Prodám Score CD č. 62 a 2 CD č. 65, Gamestar č. 8/99, Level 2 CD č. 8/99, 1 CD (80 Kč) a časopisy PSM č. 14-16, 18 (130 Kč). Píšte na adresu: Bohuslav Hodek, Střelná 132, 417 23 Košťany.

■ Prodám časopisy Score 29-64, 66- 67 (30Kč/ks), CD Score 28-37, 39(s Wizardry 7), 47 (30 /ks). Excali- bur Classic 0-10 (100), 11,13-49, 57 (8/ks), 51, 55 (20/ks), 68 s CD (50). Plevel 10/97 s CD (30), 9/99 (25). GayStar 1, 8/99 (20/ks), 3, 6, 7/99 s CD (50/ks), 2, 4, 5, 9-11/99 se 2 CD (70/ks). L+K ročník 1980/1-25 (100). Cinema - sešity 14, 26-44, 49, 50, 55 (10/ks). Video Plus - sešity 1, 8-31 (10/ks). Při objednávce nad (500 Kč) 15% sleva. K ceně je nutné připočítat poštovné. Píšte na adresu: Petr Chytka, B. Něm- cové 822, 43601 Litvínov nebo e-mail: chytka@chemopetrol.cz.

■ Prodám mnoho čísel herních i PC magazínů Score, Level, Chip, Excalibur, PC-Zone CD k těmto časopisům. Dále prodávám i hry pro PC na CD, Sega Game Gear +hry a to vše za příznivé ceny. Tel.: 02/296770. Podrobný ceník zašlu přes E-mail: lukasbena@hotmail.com.

koupím hry

■ Koupím orig. hru Close Combat 3. Tel.: 05/574879.

■ Koupím orig. hry s manuálem a krabici: Simcity 3000, Horké léto, Fillets, Ring, Dreamland. Nabídněte. Píšte na adresu: Jakub Dufek; Na Nivě 229; 543 03 Vrchlabí.

■ Koupím orig. hru Dungeon Keeper za rozumnou cenu. Tel.: 0301/25626, volejte po 20.00 hod.

■ Koupím ponorkový simulátor Silent Hunter, případně i s datadisky. Píšte na adresu: O. Klima, Lidická 80, 370 01 České Budějovice. Tel.: 0602/171306.

■ Koupím orig. hru X-Wing Collectos Series. Píšte na adresu: M. Tajcner, Pol. Věžů 397, Příbram 7.

■ Koupím orig. hry Kyrandie 2 a 3, Versaille, Egypt, případně i další adventury. Nabídněte. Tel.: 0649/240143.

■ Koupím hru Tajemství Oslího ost- rova na disketě (originál) a NHL 97. Adresa: Jakub Bureš, Republikánská 2, 352 01 Aš. Tel.: 0166/527636.

koupím graf. karty

■ Koupím 3D fx kartu (nejlépe Voo- doo) za nízkou cenu, max. do (2.000 Kč), 12 MB nebo 16 MB. Tel.: 0506/415735.

koupím ostatní

■ Koupím Score č.7. Jsem ochoten zaplatit až (250 Kč) podle stavu. Píšte na adresu: Lukáš Dudek, Revoluční 788, 411 17 Libochovice. Tel.: 0419/591282 e-mail: lasice@cent- rum.cz.

■ Koupím kompletní návod na Stone- keep. Odkoupím Score s tímto návo- dem nebo jen kopii návodu. Tel.: 0606/960635.

■ Koupím Score č. 2, cenu respektuji a ještě přidám. Nabídněte, spěchá. Píšte na adresu: Zelinger Miloslav, E. Hakena č. 4, 794 01 Krnov. Tel.: 0652/711475 nebo 0604/712652.

■ Koupím Score CD s plnou hrou Quest for Glory 3 do (65 Kč). Adresa: Jan Tomandl, Bellušova 1823, 150 00 Praha 5. Tel.: 02/6515594, volejte mezi 16.00 a 20.00.

seznámení

■ Chtěl bych se seznámit s dívkou okolo 12 let, která se zajímá o počí- tače. Případnou odpověď píšte na e- mail: golias@mendelu.cz.

■ Chtěl bych si dopisovat s holkou okolo 13 let, která se zajímá o hry, net atd. Je mi 13 let a moje zájmy jsou počítače a vše, co k nim patří, sport, kultura. E-mail: vavluke@email.cz .

■ Mladý, snědý, prý hezký pařan atletické postavy z Petřín (21 let) by se rád seznámil s mladou pařankou, ale i nepařankou v přiměřeném věku. Říkají o mně, že jsem sympatický, a je to pravda. Rád pro tebe dopa- řím každou adventuru, ale i RPG, a když mi pomůžeš, tak i akční stří- lečku. Volejte 0602/627 486 Chalid.

■ Mladý, o něco více opálený, hezký pařan atletické postavy z Holešovic (21 let) by se rád seznámil s mladou pařankou, ale i nepařankou v přimě- řeném věku. Říkají o mně, že jsem sympatický, a je to pravda. Rád pro tebe dopařím každý fotbalový mana- ger a všechny série FIFA 2000, ale i RPG, a když mi pomůžeš, tak i akční střílečku. Volejte 02/367 667 Tomík Zn.: Říkej mi Bubu.

ŠIZUŇK měsíce:

Každý ví, že na cover CD herních časopisů vycházejí zdarma různé origi- nální hry. Nebo to snad někomu ještě nedošlo? Zřejmě ne nebo spíše někomu to v hlavě sklaplo až příliš. Jinak by totiž nemohl nabízet hry, které dostal zadarmo k hernímu časopisu, za tak nekřesťanské peníze. Co nás těší, je fakt, že mezi šizuňkovou nabídkou je pouze jedna hra naší produkce. To vypovídá o dobré práci při výběru her. (Možná.)

Prodám orig. hry:

Knights & Merchants cz za (750 Kč), B.C. 3000 a.d. (290 Kč), Dark Colony za (290 Kč), X-COM-Apokalypse cz za (290 Kč), Flying Corps Gold za (290 Kč),

Simon the Sorcerer cz za (290 Kč), Simon the Sorcerer za (290 Kč), Jagged Alliance za (290 Kč), Polda cz za (440 Kč). Tel.: 0653/625238.

Vážení čtenáři, své správné odpovědi volejte nejpozději do premiéry následujícího Kinoboxu na telefonní číslo - 02/21 01 88 88. Každý týden na Vás čeká řada atraktivních cen. Více na www.vac.cz.

Vaše VAC

SPRÁVNÉ ODPOVĚDI NA SOU- TĚŽNÍ OTÁZKY ZE ŘÚNA:

KINOBOX Č. 39 (premiéra 1.10.)

b) Výchova dívek v Čechách

KINOBOX Č. 40 (premiéra 8.10.)

a) Jestřábí žena

KINOBOX Č. 41 (premiéra 15.10.)

c) Batman a Robin

KINOBOX Č. 42 (premiéra 22.10.)

a) Vrchní, prchni

KINOBOX Č. 43 (premiéra 29.10.)

c) Smrtonosná zbraň

KINOBOX č. 48 (premiéra 3.12.)

Režisér nové české komedie Eliška má ráda divočinu Otakáro Schmidt si zahrál prodavače elek- troniky v jednom ze snímků Jana Svěráka. Bylo to ve filmu:

a) Akumulátor I

b) Jízda

c) Kolja

KINOBOX č. 49 (premiéra 10.12.)

Hlavní představitel snímku Konec světa Arnold Schwarzenegger si ve dvou filmech zahrál s Dannym De Vitem. Který mezi ně nepatří?

Max. délka hovoru je 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH/min., P.O.BOX 105, Praha 3). Soutěžit mohou pouze starší 18 let.

a) Junior
b) Pravdivě lži
c) Dvojčata

KINOBOX č. 50 (premiéra 17.12.)

V jakém z uvedených filmů S. Spi- elberga, si zahrál Robin Williams?

a) Hook

b) Dobytelé ztracené archy

c) Říše slunce

KINOBOX č. 51 (premiéra 24.12.)

Ben Affleck, jeden z hrdinů filmu 200 cigaret, získal spolu se svým hereckým kolegou Mattem Damo- nem Oscara za scénář k filmu:

a) Zamilovaný Shakespeare

b) Lepší už to nebude

c) Dobrý Will Hunting

KINOBOX č. 52 (premiéra 31.12.)

V prosinci se narodili čeští herci Josef Abrahám, Jiří Sovák a již zesnulý Václav Trgl. V jakém filmu se všichni tři herci objevili?

a) Cirkus v cirkuse

b) Marečku, podejte mi pero

c) Kulový blesk

Inzerční kupón

☐ PRODÁM:
☐ Hry ☐ Procesory ☐ Grafické karty a akcelerátory
☐ Hardisky ☐ Sestavy ☐ Ostatní

☐ KOUPIM:
☐ Hry ☐ Procesory ☐ Grafické karty a akcelerátory
☐ Hardisky ☐ Sestavy ☐ Ostatní

☐ SEZNAMKA:
☐ On hledá jeho ☐ Ona hledá ji ☐ On hledá ji ☐ Ona hledá jeho

TEXT INZERÁTU:

.....

.....

Jméno:

Adresa:

Telefon: Email:

dopisy

Vážený čtenáři,
rozhodli jsme se rubriku Dopisů drobet
občerstvit novým přístupem. Doufáme,
že se vám bude líbit.

Vaše redakce

První dopis do naší zrenovované
rubriky dopisů zaslal VOJTECH
„RYBESCU“ RYBÁK. Zdravím nově
SCORE (zvláště Bilescu a Zvelebilescu),
právě jsem dočetl dopisy v čísle 71
a řeknu vám, že je mi slušně na bliti.
Nemusíte se bát, není to z vás, ale
z vašich rádobýfandů, kteří se kvůli
menší perestrojce můžou do jednoho
posrat. Možná jediný dopis, který stojí
za uznání, je list jistého Radalfa Storm
lorda, který se staví na vaši stranu
proti nějakému emzákovu Slizňovi, Sliz-
ništovi, fakt si nevzpomínám, který
v čísle 70 nápadu našeho Tomika Z.
A svými rasisticko xenofobními kecý
mě donutil ke konzultaci s doktorem
Chocholouškem. Byl to Marek Slímá-
ček alias Slim Jim. Jak sis mohl přecítit
v odpovědi na Randalfův dopis, Slim
Jima jsme potkali na Invexu a celou
věc s ním prodiskutovali. Nakonec se
ukázalo, že to není zas takový slizák,
jak to vypadá. Vlastně až na trenýrky
to byl docela fajn chlapík. Možná si
myslíte, že jsem vás fanda už od
samého vzniku, ale pravda je úplně
jiná. Už od nějakého pětadevadesá-
tého roku to táhnou s Levelem a vás
časák jsem si dříve začal půjčovat od
kamarádů. Kupovat jsem vás začal za
prvé, ze zavrženíhodného důvodu, to
ještě lepší hry než u konkurence
a zadruhé, když jsem po přečtení
Levelu zjistil, že tam jistý autor už není
a dovtipil jsem se, že je ve Score.
Jméno autora jsme raději vypustili,
aby to nevypadalo jako příliš laciná
autoreklama. Znáte to, člověk si pak
říká: „Proč mi to ti volové cpou, ne? Já
to snad nevím nebo co? Co tu děláš
fragraje frajere, ne? Di si machrovat
někam jina, ne?“ To by asi tak
všechno v reakci k posledním dopisům,
teď malinko popojedem. Húúúúú!
V poslední době jsem si všiml, že se ve
Score objevují z úst čtenářů různé han-
livé názvy, jako například Plevel
a podobné. Chtěl bych všem čtenářům
vzkázat, že tohle ukazuje na jejich ubo-
host, protože ten, kdo hází svinstvo na
sebehořší časopis si asi nedovede
představit práci, kterou si dává parta
redaktorů s tím, aby byl výsledný pro-
dukt éroňouno. Máš pravdu, Vojtěchu,
makačky je na časáku habaděj. Nejen
proto si vážíme i redaktorů konkuren-
čních magazínů. Teď máme na mysli
hlavně chlapce z konkurenčních časo-
pisů jako je Magazin pro starší
a pokročilý Gaystar nebo Hardwarové
revue Plevel. Ne, teď bez legrace.
K Vojtěchově výzvě se samozřejmě př-
pojujeme. Není fér dělat si legraci
z kohokoliv jen proto, že pracuje

v jiném časopise. A není
rozumné...sakra, necítí se tu někdo
jako starý fotr? Jinak, Chválím vám
bomba gamesy, jen tak dál. Na
oplátku ti děkujeme za dopis,
a pomalu se odebereme o kousek dál.
Juchů! Kdo je další pán na holení?
Ruka putuje do klobouku...a vytahuje
dopis, který nám poslal, či spíše poslal
dva kamarádi, kteří si říkají SWANKY
BROTHERS. V jejich případě nejde
o klasický „jste boží/jste volové“ dopis,
ale spíše jakýsi Survival Guide, tedy
příručku, ve které nám redaktorům
radí, jak přežít ve Score. Tedy, ne že
by sem tam nějaká rada nebyla,
ale...Něméně překvapivě, ač jde
o dopis povětšinou kritický, mnoho
jejich rad bylo mířeno v dobré vůli
a správným směrem, takže list otisku-
jeme takřka v plném znění. Jedinou
podivnost je, že je dopis celý psán
v první osobě. To znamená, že buď je
celý psán pouze jedním z kámošů,
nebo hoši drobet splynuli dohromady.
Ať již je pravda na jedné či na čtyřpro-
centní straně, jdeme na věc. Čau
Chlapi (a dívky) píšu vám hlavně proto,
abych vám poradil. Takže se dá říct, že
Vám píšu jako kolega kolegovi, pro-
tože jsem jedním z redaktorů vašeho
budoucího diskmagu Renquist. Nějak
tak v chaotickém popořádku mých
myšlenek shrnu události minulé
a budoucí, řeknu vám k tomu svůj
objektivní názor (nebude spíš subjek-
tivní, přitelli?) a poté se budu snažit
broukům problémůs vyřešit. 1) Co se to
děje? Spousta lidí z redakce je out?
Chlapi uvědomte si, že jste noví.
Nebudte tvrdohlaví, a přitáhněte do
Score co nejvíce schopných lidí. Napří-
klad Lenka Ravenka (bohyně pařano-
vých hormonů), máte štěstí, že je
zpátky, protože jinak by vám těch kri-
tických mailů chodilo mnohem víc!
Vemte zpátky i další autory, kteří odešli
- když je předchozí šéfredaktor pryč,
tak je snad čistší vzduch. Jak jste si
jistě všimli, přestože, že jsme v minu-
lém čísle oznámili návrat Lenky
Ravenky, v tomto Score od ní ještě
recenzi nenajdete. Lenka se v této
době velice pilně připravuje na
zkoušky, ovšem všechny vás moc
pozdravuje a už se těší, až to zase na
plno roztočí. (Rozuměj rozpaří) Na dru-
hou stranu je třeba říct, že věc do
rukou pevně vzaly další dvě amazonky,
přičemž obě se v tomto čísle docela
vyřádily. V minulém čísle první stránky
Score okusivš Linda připravila do dva-
asedesátých dvě recenze na pokra-
čování úspěšných her - Sim Theme
park 2 a Raymana 2. Čerstvě nastou-
pivší Olina se pustila do Tonic Trouble
a Creatures Adventures. Mrkněte na
to, naše dámy rozhodně nepatří mezi
hemí začátečníky! Vemte nazpátek
i redaktory, kteří byli odejiti, protože
začali psát i do jiných herních maga-

zínů. Mohli jste jim zkrátit prémii, dát
podmínku, ale rozhodně ne vyhazov.
V tom případě vyhoďte i Robinsona,
jeho články jsou pěkně shít! (jak může
dát Lotusům 15%) Zkrátka snažte se
vzít nazpátek co nejvíce lidí, kteří na sta-
rém Score spolupracovali, a všechny
schopný lidi (dobrá rada) Hlavně
nebudte tak zasaně tvrdohlaví. Odpo-
věď na tuhle připomínku rozdělíme na
několik částí. Tak za prvé. Redaktoři,
kteří ze Score odešli kvůli různým
neshodám s předchozími šéfredaktory,
redaktory, klíčečkami, poštovními
doručovatelkami, sekretářkami
a skladníky, se do Score pomalu vrací.
Ať už po zjištění, že je dělat jiné časo-
pisy tolik nezávazné, nebo mají prostě
Score tolik rádi, a práce v našem časo-
pise pro ně tolik znamená, že je zralá
(či spíše srdeční) úvaha přivádí zpět.
Pokud to jsou fajn chlapci či holky,
rádi je přivítáme. Abychom byli kon-
krétní. V nejbližší době můžeme
v řadách našich externistů očekávat
další jednu až dvě posily, padlé
anděly, dřívější redaktory Score nyní
pracující pro konkurenci. Tím je třicetý
první případ majora Zemana „Návrat
starých autorů“ uzavřen. Co se týče
Robinsona - tenhle chlapík si získal
tolik ohlasů, ať už záporných, nebo
záporných, že jeho osud ještě dnes
v dopisech závažněji probereme na
jiném místě. Sakra, tamhle chce někdo
mluvit! Kdo to je? A Swanky brothers!
Promiňte hoši. Jděte dál! Je sice
krásný, že jste dobrá banda, ale lidi to
moc nezajímá. Tudiž požadují uvedení
všech spolupracujících členů v obsahu,
ne jen vašeho A-teamu. A sakra, vždyť
v „obsahu“ jsou všichni! Ohledně
Aliho...chlape, uvědom si, že si nově
šéf, a tím pádem ti všichni automa-
tický nemají rádi. Jinak jsi dobrý nigga
(nigga - nerasistická hovorová lichočka,
užívaná v mother fucker jazyce). Jinak
tam na to rádně dohlídni. Taky ze sebe
(to říkám do budoucna, vy to zatím
naštěstí nedělejte) nedělejte herní
bohy. Taky se vyserte na ty války časo-
pisů, na to my nejsme zvědaví! Jo,
abych nezapomněl - nedělejte hluchýho,
když na tebe na Invexu řvu. Chápu, že
jsi tam měl babu, ale stejně... Promiň,
Swankyes, skutečně se moc omlou-
vám, ale jistě chápeš, že slečna nemo-
hla počkat! Krom toho tě nechci
podezřovat, kamaráde, ale nejsem si
jist, jestli tě bylo v tam brajglu až tak
dobře slyšet. No nic, přišť to na tuty
vyjednáme. - Ali Ohledně Moniky
a Veroniky. Uznávám, že to nebyly nej-
horší kusy, ale nemuseli jste Bilescu
a Aliho nechat, aby si svoje pubertální
výlevy vyřizovali ve Score. Nás to neza-
jímá! Tak tady s tebou zásadně nesou-
hlasíme. Počkat o holkách je podle
nás nutnost. I když by nás to možná
zajímalo, kdyby jste do Score daly fotky
Moniky a těch ostatních roštěnek ze

Score show, co tam pařily jen v podpr-
sence. A vida! My věděli, že tě přeci
jen něco zajímá! Nápad je to samo-
zřejmě dobrý, škoda, že tě nenapadl
o něco dřív. Možná by nebylo od věci
zavést novou rubriku nazvanou Dívka
měsíce, kam by pařani, kteří omylem
vstanuli od kompiče a sbalili nějakou
holku, mohli zasílat foto svého objektu
neherní touhy. Necháme si to projit
hlavou. (A vy taky.) Ohledně úpravy
Score. Je to strašně nudný a chaotický.
Najměte si nějaké designérské týmy!
Přestože, si myslíme, grafická úprava
Score je stále na solidní úrovni - vždyť
tenhle design ve zdraví přežil už tři
roky - rozhodli jsme se pro jeho občer-
stvení. Nicméně, ať kdo chce co chce
říká, stávající design Score byl nejen
u nás, ale i v zahraničí vysoce ceněn.
Například číslo 70 bylo zvoleno „Nej-
hezčím časopisem na světě, který měl
na obálce hru Drakan“ (volný překlad)
přičemž je třeba říct, že konkurence
byla víc než solidní. (Americký PC Axe-

Kudly do zad

RINGO

Zhruba po třech týdnech jsem
zase tu a vidím, že se kampaň
proti Zvelebilově chuntě
konečně pěkně rozjela. Po tom
volám už zhruba tři měsíce.
Shodnem se snad všichni na
tom, že Score se Zvelebilem,
Bílkem a Tukanem je grcačka
jak cip. Ale jak to že ten
náklad zas tolik stoup! ? Tolik
debilů puhošů tady zase snad
není. Nejvíce je přeci
důchodců. Takže jestli se teď
Score snaží oslovit nejpočet-
nější skupinu obyvatel za kaž-
dou cenu, mělo by začít psát
nějaký ty komunistický zvěsty
pro staríky a la Major Zeman.
Hail Stalin.

SITH

Všichni tady nadávaj, jaké je
Score shit, ale jak to, že je
stále nejprodávanejší v ČR ?

BLACK_KNIGHT

BTW včera jsem se náhodou
díval na ČT dvojce na Game-
Page a řeknu vám, takovou
ubohost jsem už dlouho nevi-
děl ! Nejvíce mě dojala rádobý
vtipná recenze na Wipeout
a Zvelebilovy a Tučkovy
poznámky při recenzi Dra-
kanu. Prostě děs ! A Rohlíkovo
info o procesorech - to je
hanebnost. Nevím, jestli zná
jenom Celerony, ale každo-
pádně přesvědčuje lidi o tom,
že jiné procesory nejsou...

Filmový týden v kostce

KINOBOX 2000

PROLOGY

měsíčník filmového lahůdkářství

ČT1

pátek 17:25 hod.

čtvrtek 22:00

ČT2

ČT2

sobota 23:35 hod.

ČT1

úterý 0:30 hod.

Hlavní cena soutěže KINOBOXu:
fotoaparát Kodak

VAC
VACHLER ART COMPANY

www.vac.cz



lerator, německý Pc Action, PC Online a další, porovnání najdete třeba na www.drakangame.com v kolonce Gallery/Real (ynn.) Nejen proto, abychom jednoznačně zareagovali na všechno, co se kolem nás děje, ale hlavně proto, aby každý čtenář měl jistotu, že Score je bez řečí tím nejlepším časopisem, který může za peníze koupit, bude nový rok dalším mezníkem v historii našeho časopisu. Právě držíte v ruce předposlední číslo „starého“ Score. První Score, které budete moci zakoupit v roce 2000, bude již disponovat nejen novou grafikou, ale mnoha novými rubrikami, lepším tiskem, zvětšeným formátem, (ano, nevíte se) fantastickou originální hrou (ne více než 10 měsíců starou peckou pro všechny počítače), novým Score CD engine, několika novými autory, zcela novým systémem soutěží, novými anketami v každém čísle, před-

Koření života

✕ Pokud resetujete počítač, nic se nestane. Pokud resetujete přítelkyni přijdete o ni.

✕ Pokud přítelkyni vypnete (switch off) osedíte si to v base.

✕ Počítač na vás má vždycky čas. A vaše přítelkyně?

✕ Počítač stojí jen 30 tisíc.

✕ Počítač má pouze 20kg. A vaše přítelkyně?

✕ Počítač nikdy neodmlouvá. Pokud odmlouvá, resetujete ho.

✕ Součástky do vašeho počítače stojí mezi 1Kč a 10 000Kč. A co vaše přítelkyně?

✕ Pokud jste předchozí bod vzali vážně, nekupujte vaší přítelkyni ledviny od toho Čiřana, co je prodává na Pankráci. Jsou předražené.

✕ Počítač slouží k zábavě, práci i poučení. A co vaše přítelkyně?

✕ Počítač vám sice nevypere ponožky, ale nepřepíná televizi.

✕ Počítač nežalí na ostatní počítače. A co vaše přítelkyně?

✕ Pokud je mozkiem vašeho počítače nový procesorem Intel Pentium III 600Mhz, co je mozkiem vaší přítelkyně?

✕ Pokud je váš nový procesor Intel Pentium Celeron 300Mhz přetaktovaný na 563Mhz, na kolik lze přetaktovat vaši přítelkyni?

✕ S počítačem se můžete líbat kdy chcete.

✕ S počítačem můžete spát, kdy chcete.

✕ Počítač - 30Kwh měsíčně. Kulma + fén + depilátor + pračka + lux - 68Kwh měsíčně.

platným s výbornými hrami, novou internetovou stránkou s každodenní aktualizací a pravidelným pokcem s redaktory (a redaktorkami) a spousty dalších věcí, o kterých zatím není vhodné mluvit, ale které by vás měly přesvědčit o tom, že jste s námi na správné straně. Uff. Jedem dál! Swanky brothers nám dále v dopise nabízejí uvedení jejich mp3 skladeb na ScoreCd. Rádi jejich možnost v příštím čísle využijeme. Po bratřích „Dva v jednom“ přichází na řadu dopis chlapíka, který si říká Executor. Jeho dopis se točí zejména okolo výběru originálních her na CD. Píše doslova: Což takhle dát na CD plnou hru Broken Sword? Výběr plných her na Score CD byl až do teď v našich rukách. Jak jistě víte, přinesli jsme vám boží strategii Incubation a její mission disky, super-rychlý Wipeout 2097, akční G - Police a cover Cd tohoto Score nese hravý název O.D.T. Naše volba byla jasná - v předchozích měsících nám přišlo poněkud předadventurováno a překlad celého Albionu nás natolik vysílil, že jsme se rozhodli situaci trochu rozjet. V této chvíli si ovšem nechceme možnost volit hru do příštího čísla nechat jen pro sebe, a tak na straně 12 najdete dotazník, který stačí vyplnit a zaslat na naši adresu. Na inkriminovaném místě si pak máte možnost vybrat, jakou ze tří nabízených her bychom pro vás měli umístit příští měsíc na CD. Pokud chcete ovlivnit i výběr těchto tří her, bude dobré, když zaškrtnete, jak by se Score Cd mělo zároveň vyvíjet a umožnit nám tak lépe nahlédnout do vašich duší. Úvodní nabídka, tedy Settlers II, Destruction Derby 2, Descent Freespace 1 a Rollage, je podle nás víc než slušná. Volte podle chuti přátelé! A ještě jedna zpráva. Aby byla trochu bžunda... Pokud bude výsledek nerozhodný, najdete na CD obě vítězné hry. UFFFF, podruhé! Jedem dál. Další list přišel od pana ANAKINA SKYWALKERA. Jsme rádi, že se o Score zajímají i celebrity, ale měly by se alespoň drobet naučit psát. Luštit tehle škrabopis pro nás znamenalo trochu nezávadění-hodný krátkodobý bonus +5 k našim dioptriím. Koupil jsem si nový Score, rozrušeně serval igelit, (kupuju totiž placovou verzi) a pustil se do čtení. Právě jsem dočetl Lotus Esprit Turbo Challenge a málem jsem se pozvracel. Ano, již tušíte správně... Na řadu přichází causa Robinson. Kde jste toho Robinsona - Kretěna našli? V ústavu pro choromyslné? Jak si ten vůl může stěžovat na to, že si tu nemůže vybrat jiný vůz než Lotus Esprit, když se ta hra tak jmenuje? „Grafika se ani náhodou nedá srovnávat s ničím, co bylo dosud vytvořeno - něco tak hnusného se musí vidět na vlastní oči.“ Ty jeden debile! Uvědomuješ si vůbec, kdy ta hra vznikla? Jejída, Anakin se nám tu pomalu rozjíždí... Na výběr máte ze čtyř skladeb, které svou MIDI razancí připomínají některé nezdařené hudební pokusy z raného stadia tvorby Michala Davida? Blbče! Modré z nebe bys nechtěl? To si myslíš, že ve hře z roku 90. Ti bude hrát nějaká taneční muzika z dneška? „Lotus Esprit Turbo Challenge - špatný vtip.“ Co????? Tohle je tvůj verdikt? Máš chuť najmout si pár Rusáků, kteří ti svou nevymácha-

nou hubu zavrou. To jak si z úžasného Golden Axe udělal shit první kategorie a dal mu mizerných 20%, jsem ještě překousl, ale to co si provedl s Lotusem, jsem už neunesl! Doufám, že tě ze Score vyženou, teď už zmiz! PS: Omluvte prosím těch několik sprostých slov, ale to, co napsal k mé oblíbené hře, je vrchol. (pokud by vám ta sprostá slova vadila můžete je vyřadit) **Ovšem Anakin nebyl sám. Ohlasů přišlo skutečně nevidané množství. Takto například reagoval Martin Vrt:** To, že je Robinson zjevně duševně narušený, je věc, se kterou se musím se čtenářem fandou ztotožnit. Samotný Golden Axe jsem hrával už dob ZX Spectra, kdy žádné akcelératory a procesory taktované na 300Mhz neexistovali. To by sis milý Robinsone, měl, tedy pokud v tvé hlavě dřímou alespoň nějaké střípky inteligence, uvědomit. **Přeskočíme několik obecných pasáží o skvělých hrách té doby a půjdeme rovnou k věci.** A to, že na tvých disketách byl virus Karel, je taková nehoráznost, kterou by do časopisu o počítačových hrách v roce 1999 mohl napsat jen opravdový hlupáček. Takže teď jen pro tebe. Robinsone, pokud by sis v devadesátém roce pořídil hru legální cestou, žádný vir by na ní nebyl! **Poslední Martinovu větu necháme raději bez komentáře, bůhví, zdali jsme vlastně měli v roce 1990 zameteno před vlastním prahem, že... Ovšem, ani další čtenář nebyl k Robinsonovi zrovna střidmí.** Robinsone jsi debil, jsi debil, jsi hovado! **Vzkazuje Marek Trval ze Žizkova.** Robinson vás prostě vzal za srdce. I když asi ne tím nejlepším způsobem. V tuhle chvíli je na nás, abychom se vyjádřili. Takže... Ne, Robinsona vyhazovat nebudeme. Tím nechceme říct, že s jeho hodnocením nějak zvlášť souhlasíme, ale myslíme si, že jako člověk, který se postavil k problému „nostalgie vs. nové hry“ čelem, má nárok na to, abychom jeho názory dále zveřejňovali. Pokud vás tedy s něčím opravdu naštvě, rozhodně nám napište, časem se snad podaří, aby na vaše dotazy a výtky odpovídal sám pachatel. **Jdem dál.** Chlapík jménem ABE JANNERAD, se nám svěřil se svým zážitkem blízkým Game Overu. Je to velice zajímavé... Jdu si takhle jednou po náměstí a málem mě přejede Avie. Možná si řeknete, že to asi nemá vůbec co dělat s časopisem zvaným Score, a po pravdě, je to úplně triviální blbost. Na druhou stranu jsem si uvědomil, že jsem taky mohl být tak docela mrtvej. Ale co, pokračujte dál ve Zvelebování Score, ať pořad bude synonymem pro velmi dobrý časopis o počítačových hrách. Koukám, dost se toho změnilo, a celkový dojem opět trochu navýšil. Na závěr bych rád něco vzkázal panu šéfredaktorovi: Ty vypadáš na dost podnikavého chlapíka, hele - progresivnímu štěstí přeje. Hlavně si dej bacha na lepidlo. Když se člověk přilepí, tak je to docela průser. To by bylo asi tak vše, co bych chtěl protentokrát říci.

Nashle. **Milý Abe, zvelebování Score je náš koníček. Ty si ovšem dej bacha, aby se tvým hobby nestalo lovení vlastních končetin zpod nákladních automobilů. Pamatuj! Jednou rukou stále ještě můžeš pařit i čist Score. Pokud však oželíš i poslední horní končetinu,**

nohama či snad...ehmm...půjde pařit jen stěží. Leda, že by ti někdo přidělal mikrosplínače přímo na... (pubertáci, to jste si mohli odpustit - Starý fotr) Nevadí, pokračujeme. **Následující dopis nás, kteří poslední dobou pouze sedíme u počítače a paříme/připravujeme Score, mimořádně potěšil. Píše jej náš věrný čtenář TRUBKA.** Čau Score, tohle je můj první dopis vám, přesto, že už vás čtu tři roky. To ale není důvod, proč vám píšu. Ještě asi před 14 dny jsem byl obyčejný kluk, který vedl docela monotónní život. Ráno jsem vstal, odešel do školy, odpoledne, když jsem se vrátil, tak jsem mrkl na učení a potom celou dobu jenom pařil a pařil... **(dobrá práce kamaráde)** Vlastně jsem neznal nic jiného, než hry, počítače a Score a myslím jsem si, že jsem ten nejšťastnější člověk na světě. Všechno ale začalo jedno nudný odpoledne ve škole, kdy jsem si začal s jednou holčkou dopisovat. (Pochopitelně, že ve škole.) Docela se mi líbila (blondýna) a tak jsem jí to taky napsal. Odepsala mi a asi neuhodnete co. Jestli bych s ní nechtěl chodit. Woow! Po pár dopisech jsme si domluvili rande a už to bylo. Když jsme tak šli, začal jsem si uvědomovat, jak je to skvělé, a začal zavrhovat ten způsob života, který jsem provozoval celý život. (celý měsíce sedět v jedné místnosti, jenom pařit a nejt nikam ven) Neříkám, že si teď ještě nezahraju, občas jo, ale netrávím u toho tolik času, a radši jdu s kámošema někam ven. Myslím, že by to měl zkoušet všichni, třeba i s kámošema se jít jen tak někam vyblbnout... **Milý Trubko, máš pravdu, že pařit někde s nějakou holčkou bývá zpravidla ve Score hodnoceno někde mezi 92 a 185%, ale to neznamená, že bys to měl přehánět! Beze srandy. Sami jsme již několikrát v životě poznali, jaké je to vyměnit RIVU TNT za dynamit, který většina ženské populace nosí na jazyku (to myslíme v dobrém dámy) a musíme přiznat, že to i pro nevypaněného pařana (jak lahodná slovní kombinace) bývají slastné okamžiky, kterým se blíží i další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu holky, připravili jsme zde zcela objektivní tabulku vyhodnocení a další sporty (krom aerobicu). Napiš, klad partička hokejbalu, volejbalu či tenisu může dokonce zvýšit vaši efektivitu v různých typech her. Abychom neodbíhali od tématu, kterým jsou bezesporu hol**

Je to malý
krůček pro
počítače, ale
velký krok pro
lidstvo. Hlas počítačového
emoderatizátora
CS-voice od firmy
Frog Systems nás
vrací k dávno za-
sutým vzpomínkám na
hlasy mamutů a současně svým chla-
dem kosmického ampliánu připomíná, že
Země není nic víc, než kosmické těleso a my
pouze obyčejní cestovatelé.

HITPARÁDA ŠÍLENÉHO POČÍTAČE

**vždy v 17 hoblin. Tuto
hitparádu připravujeme
společně s Internet
On Line a každý den
v ní můžete vytvořit
aktuální pořadí
hlasováním na naší
internetové stránce
www.joeradio.cz**



Wheel of Time

f řečteli jste recenzi na Wheel of Time a dostali jste pocit, že by taková řezba asi neměla ve vaší herní sbírce chybět? Ano!? Přesně to jsme tušili a připravili jsme pro vás se společností GT Interactive soutěž o deset kousků této úchvatně vypadající řezby. Na to, abyste si mohli vyzkoušet, jak chutná nefalšovaná divoká magie, jež provozuje hlavní hrdinka hry Eleen, stačí abyste jste odpověděli správně na tři šibalské otázky a hra bude jednou pro vždy vaše. Proto neváhejte a vezměte do ruky klávesnici, tužku nebo psací stroj a zapojte se okamžitě do akce, poněvadž Wheel Of Time za to rozhodně stojí.

1) Jaká z následujících her vyšla pod vlajkou GT Interactive?

- a) Driver
- b) Drakan
- c) Unreal

2) V jakém grafickém engineu Wheel Of Time chodí?

- a) Quake II
- b) Unreal
- c) LitTech

3) V jaké době se hra Wheel Of Time odehrává?

- a) Středověk
- b) Novověk
- c) Budoucnost



**Prodloužení soutěže
Driver ze Score 69**



Všem, kteří nám poslali své filmy už do tohoto čísla moc děkujeme. Ale bohužel jich nedošlo takové množství, abychom z nich mohli vybrat všech deset výherců. Proto jsme se rozhodli prodloužit soutěž ještě jednou a to přesně do 10. prosince. Přijeme hodně štěstí ve vaší režisérské práci.

Vyhodnocení soutěže o patnáct her Horké léto 2

SPRÁVNÉ ODPOVĚDI:

- 1) c) Honza Majer
- 2) a) Jaro 98
- 3) b) Zdeněk Izer
- 4) a) Barbara
- 5) c) Divoký Západ - minulé století



A hru obdrží těchto patnáct kaliců:

X Pavel Holan
Husova 136
Planá nad Lužnicí
391 11

X Jakub Zábranský
Ke Březí 272
Senec
330 08

X Eva Bělohoubková
Olešovice 470
Štířín
251 68

X Adam Kula
Slezská 34
Nový Jičín
741 01

X Martin Pšenička
Síd. Svákov 706/3
Soběslav
392 01

X Daniel Štecher
Dlouhá 531
Kláštepec nad Ohří
431 51

X Jan Suchánek
U Zahrádek 19
Klimkovice 19
742 83

X Roman Prynych
Dřetovice 67
Stehelčevs
273 42

X Igor Hasala
Perunská 50
Hodonín
695 04

X Andrej Amerstein
Komenského 37
Levice
934 01

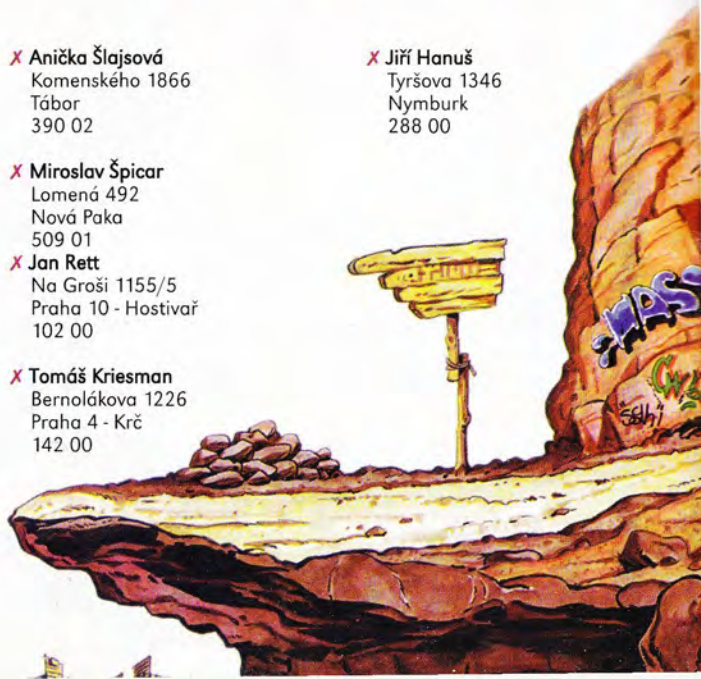
X Anička Šlajsová
Komenského 1866
Tábor
390 02

X Miroslav Špicar
Lomená 492
Nová Paka
509 01

X Jan Rett
Na Groši 1155/5
Praha 10 - Hostivař
102 00

X Tomáš Kriesman
Bernolákova 1226
Praha 4 - Krč
142 00

X Jiří Hanuš
Tyršova 1346
Nymburk
288 00





www.epee.cz, e-mail: epee@epee.cz

EPEE CZ, a.s., Kamýcká 235/1b, 160 00 Praha 6, Česká republika

telefon / fax: (02) 333 24 364, (02) 311 49 00; mobilní telefon: 0603 472 001, 0603 472 002

T80504	LASER CHALLENGE	■■■■
J01902	MEGABYTE	■■■■
J01930	EXTREME SKATEBOARD	■■■

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ VANOČNÍ KATALOG



J01902 MEGABYTE – PES ROBOT Z NEZNÁMÉ GALAXIE

28 cm



hýbe hlavou
vrtí ocasem
otevřítá tlamu
pije olej
šťěká

svítí očima

jezdí a šílí z koček
otáčí satelitními ušima

balení: open box

36 x 30 x 22 cm

**UŽ
ŽÁDNÉ
CHLUPY
NA KOBERCI**



J01930 EXTREME SKATEBOARD

dálkové ovládání, výška 30 cm, realistický vzhled,
umí všechny skejťácké triky a figury,

baterie 1 x 9V a 3 x AA (nejsou součástí balení)

balení: window box 28 x 32 x 15,5 cm



LASER CHALLENGE



NEMŮŽEŠ PROHRÁT

T80504 TAKTICKÁ AKČNÍ HRA
SADA PRO DVA HRÁČE

tři barevná provedení

dosah cca 30 m

balení: krabice 33 x 42 x 9,5 cm



S TUČŇÁKEM VYHRÁVÁ KAŽDÝ!

Hračky EPEE koupíte v následujících prodejnách:

PRODEJNY EPEE: **Praha**, Holešovičská tržnice, hala č. 8, Bubenská nabřeží 306 • **Ostrava**, Nádražní 30, (069) 612 1829 • **Znojmo**, Obrokova 7, (0624) 224 966

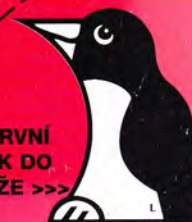
PRODEJNÍ RETĚZCE: **Interspar** Strakonická 1272, České Budějovice • Poděbradská ul., Pardubice • Videnáská 815/89a, Brno • Hlavní třída, Frýdek Místek • **Carrefour** U letiště 2/1074, Píseň - Skvrňany • Videnáská ulice, Brno - Moravanské Lázně • Havířská ulice, Ústí nad Labem - Všebořice

SMLOVNÍ PARTNEŘI: **Kostelec nad Orlicí**, V TUNELU, Palackého nám. 49, (0444) 321812 • **Písek**, Hračky, Mirov. nám. 1623, (0602) 464501 • **Tábor**, HART a VANĚK, v.o.s., Pražská 221, (0361) 257074 • **Litoměřice**, Dětský ráj, Novobranská 20, (0416) 732934 • **Most**, Hračky & Papír, Topolová 1281, (035) 23873 • **Česká Lípa**, Soňa Janíková, Okružní 2720, (0425) 824402 • **Domažlice**, Petr Šámal, nám. Míru 132, (0189) 724586 • **Choceb**, Fauna, flóra, Smetanova 1337, (0468) 972896 • **Břeclav**, Hračky Lucová, 17. listopadu 5, (0627) 20823 • **Brno**, Papír - hračky, Veveřín 32, (05) 41213380 • **Pardubice**, Papír - hračky, Jilka z Poděbrad 2588, (0602) 720 120 • **Karlovy Vary**, Dětský ráj, Závodu Míru 102/60, (017) 3568432

PRÁVIDLA SOUTĚŽE:

- soutěž probíhá od 1. 10. 1999 do 30. 4. 2000. V tomto období zašlíte nejméně tři soutěžní tučňáky, které najdete na hračkách od firmy EPEE CZ a.s., v tiskové inzerci a katalogu EPEE.
- výhry se uplatňují pouze u EPEE CZ a.s., Kamýcká 235, 160 00 Praha 6, tel. (02) 333 24 364, (02) 311 49 00, 0603 472 001
- výhry budou zdarma zaslány poštou
- výhra bude určena podle počtu zaslaných tučňáků následujícím způsobem: 3 tučňáci – malé překvapení; 5 tučňáků – střední překvapení; 10 tučňáků – velké překvapení
- na jednu zaslanou obálku může být uplatněna pouze jedna výhra. V jedné obálce smí být použit maximálně jeden tučňák z tiskové inzerce (katalogu EPEE), který musí být doplněn odpovídajícím počtem tučňáků z hraček EPEE. Zaslána bude největší možná výhra podle počtu tučňáků v obálce. Např.: při zaslání 6 tučňáků pošleme střední překvapení, a ne 2x malé překvapení. Do obálky nezapomeňte vložit papír s čitelně napsaným celým svým jménem a adresou.
- ze soutěže jsou vyloučeni zaměstnanci firmy EPEE CZ a.s. a odběratelé – maloobchodní a velkoobchodní prodejci
- pořadatel si vyhrazuje právo na využití a publikaci výsledků soutěže a jmen výherců

**TVŮJ PRVNÍ
TUČŇÁK DO
SOUTĚŽE >>>**



Žijte si ve svém světě, a hrajte si v našem!

PlayStation



Konzole
Sony
PlayStation
s Dual Shock
ovladačem.

JENOM
4990,-
Kč

N-Pal konvertor

Jeho pomocí
můžete hrát všechny
NTSC hry v barvě ve
Vaší TV.



JENOM
790,-
Kč

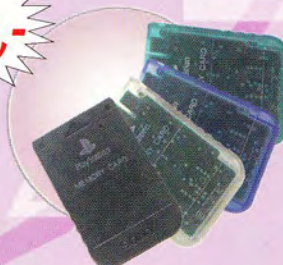
Standartní ovladač



JENOM
490,-
Kč

Pro ty,
kteří si již zvykli
na klasický způsob hry.
Nyní levnější než jindy.

Memory karty



JENOM
490,-
Kč

Kupte si i
paměťovou kartu
v barvě Vašeho
nového ovladače.

Dual Shock ovladač

Dual Shock ovladače
nyní v nových
"space" barvách.



JENOM
990,-
Kč

Dual Shock volant



JENOM
2990,-
Kč

Nezbytné
pro všechny
pravé milovníky
rychlosti.

+ přívěsek
na klíče

ZDARMA



... stejně tak jako ostatní příslušenství!

BeaSoft

tel: 02 684 52 24

0606 904 258

0603 383 214

fax: 02 227 81 645

Jánovského 44, Praha 7

PROVOZNÍ DOBA: Po - Pá: 9 - 19; So: 9 - 15